TV GAME专门志 2004.4B

GAME科技风

焦点大作全面攻略

勇者斗恶龙V 天空的新娘
操作指令解析＋完全爆机流程

樱大战物语 神秘的巴黎
10位女主角完全攻略＋好感度研究

真·三国无双3 帝国
新增模式全面分析＋全人物能力表

机动战士高达 战士们的轨迹
阿姆罗篇与斯罗篇全攻略

怪物猎人
最强武器改造流程

忍者外传
详细实战指导＋全隐藏秘宝

超人气新作至激报道

皇牌空战5
KOF极限冲击
潜龙谍影3
续·我们的太阳
DIGITAL DEVIL SAGA

KONAMI热点游戏新作精英制作小组访谈

次世代XBOX与电脑的统一平台XNA发表

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
08>
9 771671 734020

本期赠品
樱大战物语 神秘的巴黎精美海报

河南亚虎电子商行

——我们和您共同发展

河南亚虎电子商行成立于1998年，是郑州市最早经营家用游戏机及周边配件的公司之一。本公司自经营以来一直坚持质量第一、顾客至上、价格公道的经营理念，保证所售产品的质量。同时，本公司拥有完善的售后服务中心，为广大客户提供优质的售后服务，绝无后顾之忧。另外本公司重新改版的电子商务网站，已经开始使用，它将为大家提供最新的游戏新闻动态和游戏软件，欢迎大家进入我们的亚虎网站：www.chinaYAHU.com

"神游杯"实况大赛现已开始报名！

本公司去年成功举办了北京首届实况大赛郑州赛区的选拔赛，本公司在此特向去年参赛的球员们表示感谢！在新的一年里，我公司将在4月下旬再次举办"神游杯"实况足球大赛，比赛的奖品由神游公司的神游主机及郑州数码工作坊提供的索尼原装耳机等。比赛的具体报名方式及赛事安排请登陆我们的网站或拨打报名热线电话：0371－6989696 7334800

热烈祝贺河南亚虎电子商行成为任天堂神游机河南省独家经销商！
神游机及神游加油站已全面到货。
"五一"来临之际，本公司将推出神游套餐。
神游机＋三款游戏＝676元　神游机＋五款游戏＝766元
神游机＋七款游戏＝856元　神游机＋共游器（带一手柄）＝956元
购机前10名，均获赠神游公司提供的精美礼品1份。
咨询电话：0371－6936306

喜讯

维修

我公司现成立亚虎电子售后服务部，现聘有高级技师在我店指导维修，并可维修各种家用电器、手机及电脑显示器，我们将以完善的售后服务解除您的后顾之忧。

售后服务客户地址：郑州市二马路香港城B01、02号（长途汽车站旁）

售后服务部电话：13343715997

业务服务部电话：0371－6989696　7334800

服务监督电话：13303846622

PSII

PSII55006型GT4限定版主机（不含碟）	1750元
PSII39001主机（原装配置）	1560元
PSII50001主机（原装配置）	1600元
PSII50006主机（原装配置）	1650元
PSII50007主机（原装配置）	1580元
PSII大陆版50009型	1980元

XBOX

XBOX港版主机（原装配置）	1650元
XBOX港版限定（带三款正版游戏　原装遥控器）	1850元

NGC

NGC主机（橙色、黑色）	1200元
NGC底座（可玩GBA游戏）	400元
NGC主机＋底座	1580元

SP　GBA

SP主机（多种颜色）	780元
GBA主机	530元

邮购地址：河南金林市场（原河南音像城）门面房8号

咨询电话：0371－6989696　13303846622　收款人：盛博　邮编：450000

http://www.chinaYAHU.com　E-mail:chinayahugames@hotmail.com

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.4B

GAME科技风

KONAMI热点游戏新作精英制作小组访谈
真·三国无双3 帝国争霸全攻略+全人物能力表
勇者斗恶龙V 操作指令解析+完全爆机流程
樱大战物语 神秘的巴黎10位女主角完全攻略

GAME INDEX

AC
BATTLE CLIMAXX 33

GBA
索尼克大冒险3 28
机动战士高达SEED 与战友相伴在战场上 29
续·我们的太阳 太阳少年姜波 30
DOWN TOWN热血物语ex 100

GC
PIKMIN 2 27
哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31
机动战士高达 战士们的轨迹 56

PS2
拳皇 极限冲击 8
皇牌空战5 9
DIGITAL DEVIL SAGA 10
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被咀咒的公主 11
VR战士计算机世纪 12
潜龙谍影3 食蛇者 13
天诛 红 14
迷惑星人 恐慌制造者 15
红之海2 16
异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸 17
依利斯的工作室 永恒的精灵 18
新天魔界 混沌时代Ⅳ 19
樱坂消防队 20
九怨 21
猩红之泪 22
多罗与流星 23
METAL WOLF REV 24
DearS 25
转生学园幻苍录 26
哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31
胜负师传说 哲也DIGEST 32
胜利赛马6 2004极限版 32
茶茶丸Jr.传承记 JALECO COLLECTION 32
街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE fight for the future 32
块魂 34
装甲核心NEXUS 35
勇者斗恶龙V 天空的新娘 38
真·三国无双3 帝国 42
樱大战物语 神秘的巴黎 52
怪物猎人 60
波波罗古罗伊斯 月亮法则之冒险 65
影之心Ⅱ 77
胜利足球十一人7国际版 82, 104
战国无双 88
WILD ARMS Alter code:F 92
最终幻想X-2国际版+最终任务 102
烈火英豪F.D.18 107

XBOX
哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31
忍者外传NINJA GAIDEN 66
BREAKDOWN 97

其他栏目索引

情报网络 2
游戏龙虎榜 6
游戏时刻表 7
特别介绍 KONAMI 2004 GAMES EXPOSED 36
NEOGEO通信一号店 108
新作评议会 110
太郎天地 113
太郎信箱 116
非常精品推介 118
漫动作 120
G画廊 122
Our Shop 123
读者纵横谈 125
读编漫话 126

新作狙击

PS2 拳皇 极限冲击 8
PS2 皇牌空战5 9
PS2 DIGITAL DEVIL SAGA 10
PS2 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被咀咒的公主 11
PS2 VR战士计算机世纪 12
PS2 潜龙谍影3 食蛇者 13

AC BATTLE CLIMAXX 33
GBA 索尼克大冒险3 28
机动战士高达SEED 与战友相伴在战场上 29
续·我们的太阳 太阳少年姜波 30
GC PIKMIN 2 27
哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31
PS2 天诛 红 14
迷惑星人 恐慌制造者 15
红之海2 16
异度传说 EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸 17
依利斯的工作室 永恒的精灵 18
新天魔界 混沌时代Ⅳ 19
樱坂消防队 20
九怨 21
猩红之泪 22
多罗与流星 23
METAL WOLF REV 24
DearS 25
转生学园幻苍录 26
哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31
胜负师传说 哲也DIGEST 32
胜利赛马6 2004极限版 32
茶茶丸Jr.传承记 JALECO COLLECTION 32
街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE fight for the future 32
XBOX 哈利波特 阿兹卡班的逃犯 31

大攻略

GBA DOWN TOWN热血物语ex 100
GC 机动战士高达 战士们的轨迹 56
PS2 勇者斗恶龙V 天空的新娘 38
PS2 真·三国无双3 帝国 42
PS2 樱大战物语 神秘的巴黎 52
PS2 怪物猎人 60
PS2 波波罗古罗伊斯 月亮法则之冒险 65
PS2 影之心Ⅱ 77
PS2 胜利足球十一人7国际版 82
PS2 战国无双 88
PS2 WILD ARMS Alter code:F 92
XBOX 忍者外传NINJA GAIDEN 66
XBOX BREAKDOWN 97

初心锦囊

PS2 块魂 34
装甲核心NEXUS 35

研究家

PS2 最终幻想X-2国际版+最终任务 102
PS2 WE7I之战术与配合 104
PS2 旋进对手的球门——WE7I射门技巧浅谈 105
PS2 烈火英豪F.D.18 107

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年4月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News

XBOX 美国 次世代XBOX与电脑的统一平台XNA发表

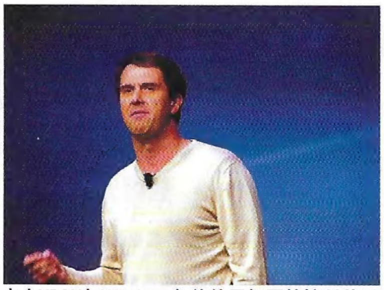
猛料度 75分

统一开发平台的软件XNA。

3月22日，在美国举行了每年一度的“游戏开发者会议（GAME DEVELOPER CONFERENCE）”，集合了许多游戏开发人员进行演讲与交流。其中本届最令人注目的要算是Microsoft，一般人都认为厂商会趁机发表次世代主机XBOX 2，但其实最终公开的是一个次世代的开发平台“XNA”。

所谓“XNA”，其实是一个Microsoft今后游戏环境的综合开发平台，它包含了Windows、XBOX和Windows Mobile等全部的Microsoft游戏平台，提供一个目前硬件所没有的开发环境。有了“XNA”，即使电脑与次世代XBOX之间的硬件互换性很低，也能简单地开发出彼此共通的游戏，换句话说就是任何厂商都能通过此软件来制作次世代XBOX游戏。

另外Microsoft也强调XNA能使游戏的开发负担减轻，其高级行政总裁ROBBIE BACH表示，目前的游戏开发费用以几何级数递增，20年前制作游戏的开发费可能只要十万美元，但现在就要超过五百万美元，然而现在只需付50美元买“XNA”就能解决大部分的问题。


Microsoft高级行政总裁ROBBIE BACH。

实际上目前游戏开发者有八成的时间都花在建立游戏基础构架上，只有两成是用来创作的。若使用“XNA”的话，就能将两者对调，使游戏开发者有更充裕的时间去进行创作。

除了开发方面，“XNA”还能使网络及操作两个方面都能统一化，过去XBOX LIVE是XBOX专用的网络服务，但未来则会公开交给Windows，也就是说未来会有让XBOX与Windows共通的游戏环境，让彼此间能进行联动。至于在操作层面上，发表人就表示未来XBOX与Windows都能使用相同的控制装置，如手柄、方向盘，从中可以想像到次世代XBOX可能在未来会改用目前流行的USB接口。

当然“XNA”有着许多的优点，然而大前提却是要看次世代游戏的前景如何，因为就算开发费再便宜，若软件卖不出的话仍然无济于事。所以在“XNA”提供优良兼廉价的开发环境下，还要看次世代XBOX的普及和是否有具有号召力的游戏。

目前已有超过20间的游戏开发公司决定采用“XNA”，当中包括曾为任天堂开发《STAR WARS ROUGE SQUADRON》的FACTOR 5，以及专为SEGA开发运动游戏的VIRUAL CONCEPTS在内。FACTOR 5的社长更指出“XNA”是业界未来成功的唯一机会，将让游戏开发者发挥无限的可能性，回应游戏迷的期待。

开发商名单

- Alias Systems
- Argonaut Games
- ATI
- Criterion Software
- Crytek GmbH
- Discreet
- Factor 5
- Havok
- High Voltage Software
- Ketsujin Studios
- NDL
- NVIDIA
- Pseudo Interactive
- Quazal Technologies
- Right Hemisphere
- Secret Level
- Softimage
- Touchdown Entertainment
- Valve
- Vicarious Visions
- Virtools Canada
- Visual Concepts

花50美元就有多种效用。

使开发家用及电脑游戏更为简便。

游戏开发费与20年前相差达50倍以上。

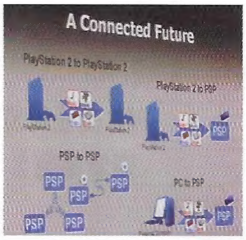
减轻开发者构成游戏基础的制作时间。

PSP 美国 手掌机PSP游戏画面首度曝光

猛料度 85分

SCEA执行总裁Andrew House在GDC的发布会上表示，目前已有81家游戏公司加入了PSP游戏的开发行列。按地域划分，北美23家，日本24家，欧洲34家。其中几家公司的代表也在会上表示了对PSP的支持，包括EA和Vicarious Vision（与id合作把《DOOM 3》移植到XB上的公司）。长期以来一直属于任天堂阵营的Factor 5的代表也在会上做了发言。

在这次发布会上最引人注目的是Backbone公司展示的一款名为Death, Jr.的PSP动作游戏。这是该公司第一款专为PSP开发的游戏。Death, Jr.的开发者之一Chris Charla对PSP给予了很高的评价：“Polygon for polygon，PSP拥有比PS2更强大的机能，PSP在硬件上支持了大量以往在PS2上需要通过软件才能实现的特效”。



Charla还通过和GameCube的比较来说明PSP游戏开发的便利性。他指出Backbone从开始进行第一款PSP游戏的开发到游戏可以运行，只用了两个星期的工作日。而一个将PS2游戏移植到PSP的项目则用了不到四个星期。

House在会上也透露了一些PSP的具体细节。其中让人感兴趣的是，House表示虽然PSP所支持的802.11b无线LAN可以免去以往掌上游戏机所使用的物理连接方式，但是PSP也将能够连接到其他的硬件设备上。象以前传闻的那样，使PSP与PS2连接的工作正在进行中。PSP也将能够与PC连接，并有可能在两者之间传输例如音乐和电影之类的数字媒体。

这是制作公司在会场上展示的PSP游戏《Death, Jr》的画面截图。尽管图片的效果不太理想，但我们还是能从中看到了PSP的强大硬件机能，画面色彩鲜艳，而且角色在3D空间内的表现非常流畅。因为这只是PSP的前期游戏开发中的效果，所以实际画面将会更加震撼。

XBOX 英国 XB LIVE成为英国青年的至爱

猛料度 70分

英国《独立报》刚公布了一个名为“英国少男少女最喜爱的玩具”的头50位名单，当中XBOX的网络服务XBOX LIVE获选为第三位。至于被选的理由是ONLINE游戏是非常新鲜的东西，没有其他公司能比Microsoft提供更好的网络服务。看来在XBOX LIVE这个独立的网络平台中，语音交谈及简易搜寻玩家的系统都赢得了大家的赞誉。而在位列前50的玩具中，苹果电脑的iPod获得第四位，SONY的机械狗爱宝(Aibo)位列十三位，至于PS2与GBA却没有入围。

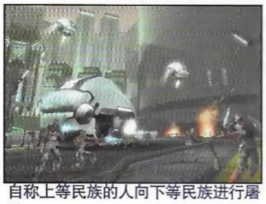
XBOX LIVE成功地获得了许多人的支持。

XBOX 美国 UNREAL开发商有新作推出

猛料度 60分

在电脑界极其有名的主观动作射击游戏《UNREAL》，其制作商DIGITAL EXTREMES正为XBOX和电脑开发另一款全新的同类作品，名为《PARIAH》。“PARIAH”可解释为低层的民众。游戏是以未来世界作为舞台，从画面及名称来判断，应该是讲未来的人类会被评级，而被视为下等民族的人会遭屠杀，玩家则是扮演下等民族进行反抗。暂时有关本游戏的内容还不多，也不知是否对应XBOX LIVE。

要从杀戮中逃出生天。


自称上等民族的人向下等民族进行屠杀。

XBOX 美国 有趣的主观射击游戏登场

猛料度 65分

以动作游戏“《横行霸道》系列”而惹来满城风雨的TAKE-TWO，最近发表会在XBOX上推出一款特异的主观动作射击游戏《GOTCHA！》，本作品画面虽然很写实，但是游戏却以趣味性为主，因为角色所持的枪并非现实中的真枪，而是油漆弹枪。游戏中有18位男女角色可供选用，而武器有12种，可在世界上13个不同的地方作战。本作品对应XBOX LIVE，可让玩家在网上对战，预定今年夏季推出。

使用的武器却非现实中的。

XBOX 欧洲 WINNING ELEVEN落实进军XB

猛料度 75分

虽然日本厂商对于XBOX在当地的发展一向不甚积极，甚至可以说新游戏越出越少。但正所谓不看僧面看佛面，由于XBOX主机在欧美销量仅次于PS2，使许多厂商就算不出日版游戏，也会开发欧美版本。其中最佳的例子要算是KONAMI，继早前的《SILENT SCROPE COMPLETE》与《DDR ULTRAMIX》后，还决定为该主机制作《游戏王》。

XBOX玩家也能玩得到了！（图为PS2版）

现在欧洲KONAMI更宣布在XBOX上制作足球游戏“《PRO EVOLUTION SOCCER》系列”，玩家都知道该系列就是广受好评的“《WINNING ELEVEN》系列”。据KONAMI欧洲社长根尾邦男称，《PES》是足球游戏的顶点作品，也是厂商重点开发的游戏系列之一，他深信XBOX版会像PS2版一样获得成功。至于XBOX版暂时还没有画面公开，但制作人员表示会活用其性能，制作出具有更高水准的映像和音效。

至于XBOX版《PES》会是移植自PS2的旧作，还是采用同步开发，这一点目前还未知，也没说明是否会对应XBOX LIVE，由于同厂的《DDR ULTRAMIX》已能对应该网络服务，因此不排除这款游戏也对应的可能。但另一方面要告诉大家，由于XBOX LIVE是个独立的网上平台，故此不能与别的机种甚至电脑作跨平台的对战。但该游戏暂时只打算在欧洲推出，不知是否有美版或日版。

PS2 香港 SCEH全力支持GUNDAM & SUNRISE FESTIVAL 2004

猛料度 80分

“GUNDAM & SUNRISE FESTIVAL”由SUNRISE公司所主办，是为了纪念“机动战士高达”诞生25周年，以“SUNRISE动画集大成”作为主题的展览及动画主题曲演唱活动。此外，有感于近年来充斥市场的盗版问题日趋严重，SUNRISE公司也希望借此活动来提高消费者购买正版商品的意识。SCEH将全力支持这次有意义的活动。

“GUNDAM & SUNRISE FESTIVAL”以“影像与音像大结合”为主题，场内主要分为两部分。首先，在4月10日及11日上午11时30分至晚上7时30分，于香港国际展贸中心3楼举行“机动战士高达&SUNRISE全攻略展览会”，届时将会以剧院放送的形式，将精心剪辑的动画影像对外公开，其中包括内容丰富的“机动战士高达集大成”、别具吸引力的“SUNRISE动画作品发展史”，入场观众还能率先欣赏《机动战士特种计划GUNDAM SEED》、《MACHINE ROBO RESUE》、《SD GUNDAM FORCE》及《CRUSH GEAR NITRO》，另外还有万众期待的大友克洋导演的作品《STEAM BOY》等从未曝光的影像新作！

高达迷绝对不容错过！

届时会有多位嘉宾出席！

日本SUNRISE方面相当重视本次展出，在展示品及出售商品方面可谓费尽心思，重点推荐的包括合计8888幅高达设计原稿画；1比1的高达及渣古头部；原装到港的1/10超巨大比例高达及各系列等身大高达模型展品；模特儿将穿上别出心裁的高达制服；首度公开珍贵的一系列高达绝版海报；使动画迷唾涎欲滴的SUNRISE动画音像及影像产品全辑展览；游戏实战体验！现场还将发售首度曝光的绝对限量之“高达”水晶模型，限定的纪念场刊，此外当然不可缺少的还有日本原装的珍藏精品。为了让动画迷对动画制作有更加深入的了解，SUNRISE公司的动画创作家会专程来到香港，跟大家畅谈聚会。

SCEH全力支持本次活动，将于现场设立PS2游戏馆！在其中可以试玩新作《SD高达G GENERATION SEED》、《EYE TOY》等，而去年凭演唱《机动战士特种计划GUNDAM SEED》的主题曲《BELIEVE》及《REALIZE》打上日本ORICON“十大少女新人王”的玉置成实也会亲自示范《SD高达G GENERATION SEED》这款游戏！

PS2 日本 战国无双一个月突破百万大关

猛料度 65分

KOEI以战国时代为背景而开发的动作游戏《战国无双》，在短短的一个月内销量已经突破一百万大关。游戏继承“《真・三国无双》系列”的传统和优点，再加上以日本战国时代为舞台，对日本人来说自然更有亲切感。而此作顺利热卖，间接点燃了厂商为它开发追加碟或续篇的欲望，使其成为该厂的另一根支柱。本作品的美版已预定在5月发售。

成为厂商的新支柱！

PS2 日本 FF XII延期避开DQ VIII

猛料度 75分

广大“FF迷”期待的系列最新作《FINAL FANTASY XII》，原定在今年夏季推出，但是有消息指出，该作品将会延期至今年底甚至是明年初才能发售。但这次延期的原因与开发进度无关，而是因为要避开同厂另一大作《DRAGO QUEST Ⅷ》，因为厂商担心两者的发售日过于接近而影响彼此的销量。事实上“《DQ》系列”在日本的确具有非常大的影响力，例如原定于本月25日推出的《机战MX》和XBOX的《DOA ONLINE》突然延期，虽然说是为了提升质素，但其实应和《DQV》撞期有关，玩家不难发现3月25日没有厂商推出大作，与过去要赶在财政年度年前推出GAME大不相同。但话说回来，《DQ Ⅷ》能否在今年内推出实属疑问，《FF XII》是否有必要让路呢？

《DQ Ⅷ》能否在今年内推出还是疑问。

另一方面有消息指出SQUARE ENIX已在计划该系列的下一作，而负责开发的并非《FF XII》的人员，而是另一个开发部门。

PS2 英国 铁拳5今年底全球性发售

猛料度 70分

未确认情报！NAMCO的“《SOUL CALIBUR》系列”虽然广受好评，但是就厂商而言《铁拳》始终才是其招牌。而根据一个英国游戏网报导，声称他们从一位可信赖的线人那里获得了情报，《铁拳5》正在开发PS2和街机版，并预定在今年底作全球性发售。本作最大特点就是可以网上对战，并将会于本届E3在NAMCO的展区内公布。

PS2 日本 十二国记再有新作发表

猛料度 65分

KONAMI最近只要取得某动漫画的游戏版权后，就喜欢接二连三地开发新作。其中《十二国记》就公布了在PS2上的第3款作品，本作名为《十二国记 显赫王道 红绿之羽化》。游戏会加入新的战斗系统，可进行3对3队伍制战斗，并且由玩家自行搭配队员。另外还会追加召唤指令系统。本作品预定6月17日发售。

会加入新的战斗系统。

GBA 日本 火焰之纹章新作本月现身？

猛料度 70分

任天堂在GBA上大人气的SRPG游戏“《火焰之纹章》系列”，每一作均获得了玩家的高度评价及不俗的销量，早前其官方公式网页发表会在4月13日推出一本《封印之剑/烈火之剑》的公式设定资料集，里面收录了这两作中共118位角色的画像。该网页还透露今年4月“《火焰之纹章》系列”会开启新的一页，这很自然地会令人联想到厂商会发表新一作，喜欢该系列的玩家要留意日后的续报了。

N-Gage 美国 世嘉为N-GAGE开发上线RPG

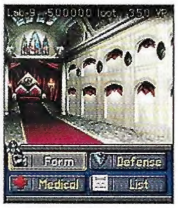
猛料度 70分

SEGA可算是一间相当积极地为N-GAGE开发游戏的厂商，继《ALIEN FRONT》之后，现在又发表会在该手掌机上推出《POCKET KINGDOM：OWN THE WORLD》。这是一个可让全球多人数一起玩的ONLINE RPG，甚至能够进行网上对战。玩家能用400多种零件去建造自己的浮游城。游戏中有100多种的兵种，可收集的道具更是超过5万种，玩家还能通过网上竞投获得稀有道具。游戏预定今年夏季发售。

手掌游戏机上的ONLINE RPG。

画面表现出色。

可以很多人一起组队。



指令简单易懂。

PSP 美国

PSP中途软件大举出击

猛料度 65分

看来PSP应可及时推出。

对游戏开发者来说，要从头去摸索一部分新的游戏机硬件机能，所花的时间绝对不会很短的，尤其是现今的游戏机性能不断提升，使开发成本及硬件复杂性均有提高。因此近几代的游戏机都会有一种被称为“中途软件(MIDDLEWARE)”的产品出现，我们可称之为游戏的半制成品，利用它本身已设定的各种指令，让开发者制作游戏时变得更简易。现在同时有三间专门制作此类软件的公司，分别推出了PSP的中途软件，包括CRITERION SOFTWARE的“RENDER WARE FOR PSP”，METROWERKS的“CODE WARRIOR DEVELOPMENT STUDIO FOR PSP”，以及SN SYSTEMS的“PRODG FOR PSP”。既然已有这些中途软件出现，也就意味着PSP的开发已经接近完成阶段，相信年底推出应该没有太大的问题。

XBOX 中国香港

XBOX推出附带两款游戏的绿光限量版主机

猛料度 75分

Microsoft已于2004年3月12日在香港推出了“XBOX绿光限量版套装”，大约只需人民币1530元，便可拥有绿色透明外壳的XBOX主机及名为“绿酷仔”的绿色透明游戏手柄，还有《王牌飞行员：复仇大道》和《世界街头赛车2》这两款XBOX专用游戏，体会绿色新势力带来的感观刺激！

随主机还附送两款游戏。

透明绿色版XBOX。

这次推出的“XBOX绿光限量版套装”内的两款游戏《王牌飞行员：复仇大道》与《世界街头赛车2》均支持XBOX LIVE功能。配合XBOX LIVE于今年4月在香港推出，各位玩家可随时随地与全球19个国家或地区，接近750,000名登记的玩家接轨，不间断地进行连线对战。

在2004年3月12日“Xbox绿光限量版套装”推出的同时，消费者还可以用人民币220元的低价格购买原价为250元的蓝色及绿色透明外壳手柄，让色彩斑烂的游戏感觉继续蔓延！

XBOX 美国

XBOX2真的不设硬盘？

猛料度 70分

未确认情报！之前已经有传闻Microsoft开发中的新世代主机XBOX2将不设内置硬盘，而随着厂商与一间专门制作闪存(FLASH MEMORY)的公司M–SYS–TEMS签署技术开发合约，将会为XB2设计及生产专用的内存。而该公司社长穆那先生也在一次访问中表示，今后XBOX2将会只用该厂商旗下生产的闪存来储存资料、电邮和音乐档案，还强调XB2不会有硬盘。对此传闻，Microsoft回应那只是M–SYSTEM社长的推测，而Microsoft对于一切传闻都不会作出正面回应。

XBOX 日本

XB版GGXX有特别版

猛料度 65分

SAMMY加盟XBOX的首款作品《GUILTY GEAR XX ＃ RELOAD》，已定于4月29日发售，现在负责开发的ARC SYSTEM WORKS在《GGXX》官方网页内公布，XBOX版将会有一个“PREMIUM PACKAGE”的特别版，售价虽然也是4800日元，但是会附送记事簿，有大、小两种。本作品对应XBOX LIVE，玩家能通过网络进行痛快的网上对战。

两种大小的记事簿。

XBOX 美国

RARE在E3上有新作发表

猛料度 65分

根据Microsoft的高层人士透露，现在已成旗下主力开发公司的RARE，将于本届E3展上展示XBOX新游戏。暂时该公司名单上尚有《CONKER：LIVE AND UNCUT》和《KAMEO》两款作品未发售，另外以前也发表过将会推出著名的主观动作射击游戏的前传《PERFECT DARK ZERO》。目前网上推测RARE的新作将会是《PERFECT DARK 2》，一切有待厂商在日后公布。

《PERFECT DARK 0》还未有新消息。

XBOX 美国

DOOM 3追加独有新模式

猛料度 60分

主观射击动作游戏大作《DOOM 3》，上期杂志中终于正式公开XBOX版的画面，而本次还有追加新情报，那就是XB版将会新增一个电脑版没有的协力模式，简单来讲就是可让两人合作在单打模式中过关，增添了另一种游戏乐趣。暂时厂商尚未公布《DOOM 3》是否对应XBOX LIVE，但相信机会很高，不知能否让大家进行网上合作呢？

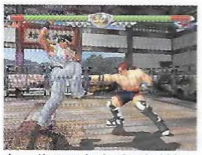
与朋友合作乐趣更高。

A·C 日本

SEGA的新基板为VF5做准备？

猛料度 70分

虽然目前SEGA有主力基板NAOMI 2和具有与XBOX硬件互换机能的基板CHIHIRO，尤其是后者的性能非常强大，理论上厂商根本无需再有他求。然而CHIHIRO始终是别厂的东西，作为街机之雄的SEGA当然希望由自己去创造新的基板。现在SEGA发表了正在开发的新一代的街机底板，会继续沿用POWER VR作为基板的“大脑”。这不难令人联想到厂商会用它来开发《VIRTUA FIGHTER 5》，因为该系列的每一作都会应用新的基板，包括《VF1》的MODEL 1、《VF2》的MODEL 2、《VF3》的MODEL 3和《VF4》的NAOMI 2，因此为了最新作而推出新基板也是无可厚非的。事实上以前也传闻该厂商会开发NAOMI 3，相信这次就是实现梦想的时候了。


每一作《VF》都会采用新基板。

PS2 日本

SD高达G世纪新作正在筹备中

猛料度 75分

每次都为BANDAI带来不少收入的“《SD高达G世纪》系列”，负责开发近两作“NEO”与“SEED”的其实是一间名为TOM CREATE的公司，该公司于自家网页上公开招募“《SD高达G世纪》系列”新作的开发人员，包括机械人动态的立体映像，以及人物动画平面映像。另外也在招募PS2新的动作游戏数据制作、管理人员。相信玩家不愁没有新作玩了。

新作陆续有来(图为《G世纪SEED》)。

PS2 日本

街霸III 3RD决定移植PS2

猛料度 75分

《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》可称得上该系列的完结篇，而它只曾在2000年6月移植至DC，之后就没有再推出其他版本。直到今年终于决定再度出击，CAPCOM发表会将该作品移植至PS2，暂时发售日与售价未定，也未公布该游戏是否对应网上对战，当然如有的话对玩家来说会更有吸引力。而本作品将会分为普通版与限定版。

4年后才移植给PS2（图为DC版）。

PS2 日本

奥特曼再次登陆PS2

猛料度 75分

去年BANPRESTO曾为PS2推出了一款“奥特曼”游戏《ULTRAMAN EVO–LUTION Ⅱ》，类型是对战格斗游戏。现在终于有新作发表，但并非由该厂推出，而是BANDAI。本作就单纯地名为《ULTRAMAN》，类型并非对战格斗，而是一款动作游戏，厂商指出此游戏会忠实地再现当年电视剧的感觉。而负责开发的是曾制作PS版《蒙面超人》及波子机系列的KAZe。暂时未有画面公开，预定5月2日发售，定价6800日元。

PS2 美国

SCEA创造新的美国黄金时段

猛料度 70分

所谓黄金时段，是指最多人收看电视的时段，所以凡是最具号召力的节目，都会集中在该时段播出。一方面吸引观众，同时也能促使广告客户来做广告。不过SCEA却改变了美国的黄金时段，据厂商发表目前有多达260万的人使用PS2的网上服务，主要年龄层是18至34岁的男性(占65%)，他们都喜欢在下午5点至晚上11点的时段内上网玩游戏，而那也正是电视台的黄金时段。事实上将今年2月与去年2月的PS2网络用户相比，升幅可达239%，同时在该时段收看电视的人也下降了8%，可见PS2网络游戏的吸引力有多大。

PS2 美国

NAUGHTY DOG社长在JAK3后离职

猛料度 70分

专为SCEA提供出色动作游戏的公司NAUGHTY DOG(顽皮狗)，时下正在开发《JAK X DAXTER 3》。但是该公司社长JASON RUBIN却已表明，在完成该游戏之后，他就会退位让贤离开NAUGHTY DOG。本次他对离职原因并没有作出详细说明，只表示他会去寻找新的方向，希望他的离去不会对该公司产生负面影响。

完成《JAK3》后便离职。

PS2 日本

BB UNIT特惠套装下个月发售

猛料度 70分

虽然目前日版的PS2有与BB UNIT同捆的版本，但是仍有许多人还没购买该周边。现在SCE方面决定推出两款特惠套装，名为“PLAYSTATION BB UNIT PACK ONLINE开始PACK”，该套装会连同一款游戏发售，分别有《NET DE BOMBERMAN》和《全民哥尔夫ONLINE》可供选择，前者售价13800日元，而后者售价14800日元，由于BB UNIT单买也要12800日元，所以实在相当划算。此套装预定4月8日推出。

《NET DE BOMBERMAN》BB UNIT套装。

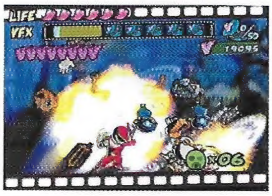
《全民哥尔夫ONLINE》BB UNIT套装。

PS2 日本

VIEWTIFUL JOE 落实移植？

猛料度 70分

与《BH4》一样，也经常有传闻说《VIEWTIFUL JOE》会移植至PS2，现在又有突破性的线索发现，有一个与美国CAPCOM联系密切的《VIEWTIFUL JOE》公式通讯网，上面提到过该游戏快要在PS2推出，因此网上才传出该游戏将移植至PS2的消息。不过向CAPCOM查询之后，厂商却表示并没有这方面的公开情报，或者是要等到E3展才发表？



是否真的移植至PS2呢？

PS2 日本

OUTRUN 追加游戏模式

猛料度 65分

已预定在5月27日推出的“SEGA AGES系列”第13个作品《OUTRUN》，现在又有新的追加消息，游戏内会增加一个“大陆横断模式”，该模式内除了有新的赛道，还设有竞争车手，将带给玩家新的享受，相信喜欢该系列的玩家都会满意。游戏售价为2500日元。

增加了竞争对手。

追加了不少新内容

PS2 日本

太鼓之达人出限量套装

猛料度 60分

自从KONAMI的《DDR》人气日渐衰退后，音乐节拍类游戏中最受欢迎的王座就由NAMCO的“《太鼓之达人》系列”占据。根据厂商公布，该系列已出货超过200万套，为此厂商除了推出单卖的鼓棍外，还会在3月25日推出一个限量套装，以6980日元的价格发售《三代目》和《WAKU WAKU ANIME祭》，并附赠特别的封套及贴纸。

二合一套装数量有限。

PS2 日本

限定版竟然也会再版

猛料度 50分

限定版之所以价格高，原因是只会推出一批货，但是现在SCE却打破了这个限定版的定义。因为厂商曾在去年推出的SAKURA版（樱花版），以及连同《GT4序章版》发售的陶瓷白PS2，现在竟然又以春季限定版的形式再次发售，对于已购买了以上两款限定版的人来说，难免有点气氛，使限定版失去了应有的意义。SAKURA版预定3月18日推出，而陶瓷白版则预定3月25日发售，各定价19800日元。

SAKURA版PS2

陶瓷白PS2

PS2 日本

GG ISUKA 日版也已发表

猛料度 60分

上期报导过美国SAMMY已公布了将街机2D格斗新作《GUILTY GEAR ISUKA》移植至PS2，并且将会追加许多新要素，包括3名新角色及横向动作游戏模式。现在日本SAMMY也表示该作品会在日本推出，暂时发售日未定，也未发表相关的游戏内容，估计和美版差不多。

日版也已正式公布（图为街机版）。

NDS 日本

NDS 机能规格突然外泄

猛料度 70分

未确认情报！国内一个情报网站，突然刊登了一份“NITRO规格书”，“NITRO”其实就是任天堂新型手掌游戏机NINTENDO DS的开发代号，而该文件上也印有“机密”及任天堂商标，不过还未能确认它的真伪，但暂且为大家介绍一下NDS传闻中的性能。从硬件规格中可见，NDS是一部能同时处理平面与立体映像的手掌机，最令人注目的是其立体多边形数目是120万个，但却不是以每秒来计算的。若以1秒30格为例，一个画面中最多可显示4万个多边形。如果这是NDS真正的硬件性能，那就真的相当不错了。

CPU	主处理器	ARM946E-S(67MHz)
	CASH：命令 8KB DATA 4KB	
	TCM：命令 32KB DATA 16KB	
	副处理器	ARM7TDMI(33MHz)
记忆体	主记忆体	4MB
	ARM9／ ARM 6 共用	32KB(16KBx2)
	ARM7 专用内部 WORK RAM	64KB
	VRAM	656KB
LCD	表示大小	256 x 192 x RGB 点 x 2 面
	表示色数	262,144 色(RGB:6:6:6)
2D 映像引擎	背景	最大 4 面
	角色	最大 128 个
3D 映像引擎	座标变换能力	最大 4M 顶点／秒
	多边形描画能力	最大 120K 多边形
	PIXEL 描画能力	最大 30M PIXEL／秒
音效	16chADPCM／ PCM(最大 8ch 的 PSG 设定可能)、耳机	
无线通讯	IEEEE802.11 基础独自 PROTOCOL	
输入选择	十字按钮、A、B、R、L、START、SELECT、(X、Y 考虑中)	
电力	对应自动关机(自由设定时间及无线接收开启)，各种引擎电力独立处理。	

谜之 NDS 的规格表。

A·C 日本

侍魂零 SPECIAL 再添旧角色

猛料度 65分

一点也不假，NEO GEO基板最后一个作品《侍魂零SPECIAL》，将会追加一位旧作中的角色，那就是曾在以往系列中登场的人物——罗将神，她是《真・侍魂》里的BOSS级角色，而连同天草四郎时贞、壬无月斩红郎和凶国日轮守我旺，共已加入了3位BOSS。游戏预定春季发售。

罗将神再度登场。

系列所有 BOSS 大集合。

ETC 美国

EIDOS 收购光头杀手开发商

猛料度 70分

目前即使是大厂，也会采用外包的方式请游戏开发公司代为制作GAME，例如以“《TOMB RAIDER》系列”驰名的EIDOS便是其中之一。厂商最近的业绩报告正式发表，已把负责开发“《HITMAN》系列”的IO INTERACTIVE公司收购。该公司正在制作系列第三集《HITMAN：CONTRACT》，而EIDOS表示IOI会用最新的技术去开发对应PS3和XBOX2的新一作《HITMAN》。

《HITMAN: CONTRACT》

另一方面，厂商看到IOI为EA开发的《FREEDOM FIGHTERS》在欧美有那么好的成绩（已经卖出了100万套），因此也考虑开发类似的游戏来分一杯羹。至于主打的《TOMB RAIDER》续集，已落实由CRYSTAL DYNAMICS制作。而它的始创者CORE DESIGN则投入到设计另一款全新的作品中。

ETC 美国

龙争虎斗新作有迷你游戏

猛料度 70分

上期报导过MIDWAY正式公开其格斗游戏新作《MORTAL KOMBAT VI：DECEPTION》，现在又有进一步的消息。本作除了在格斗部分追加新的玩法，还会追加一个名为“CONQUEST MODE”的新模式，那是专玩迷你游戏的模式。例如有落下方块和国际象棋，加上可以ONLINE对战，在游戏附加乐趣上绝对不弱。本作品预定在秋季推出PS2和XBOX版。

加入不少新元素。

落下方块迷你游戏。

连立体国际象棋都有。

GBA 美国

玛利奥与大金刚斗法？

猛料度 70分

MARIO与DONKEY KONG都是任天堂炙手可热的人气角色，不过至今两者除了在一些如《MARIO PARTY》或《MARIO KART》这样的作品中同时出现外，便很少唱对台戏。现在厂商发表在GBA上推出一款名为《MARIO VS DONKEY KONG》的动作游戏，摆明是人气明星在搞对抗嘛！游戏为横向动作类，也有源于以前《DONKEY KONG JR.》玩法的固定画面卡。发售日未定。

马里奥恶斗大金刚。

还有横卷轴关卡。

杂项情报

★KONAMI于去年E3发表的射击游戏《GRADIUS V》(《宇宙巡航机V》)，现在终于预定在7月发售，定价6980日元，本作由TREASURE负责开发。

★KOEI的人气赛马育成游戏《WINNING POST》，其最新作《WP6 MAXIUM 2004》预定5月20日推出，定价6800日元。

★去年E3展中，KONAMI曾展出兽化格斗游戏《BLOODY ROAR 4》，时至今日HUDSON正式宣布推出日版，预定5月27日发售，定价6800日元。

★美国游戏购物网上开始接受预订XBOX的《ULTRA PUZZLE BOBBLE X》，由于TAITO从未加盟XBOX，因此美版会由MAJESCO发行，预定10月4日推出。

★NAMCO在PS2的三部曲RPG大作《XENOSAGS EPISODE II 善恶之彼岸》，终于决定在6月24日发售，定价6980日元。

★SEGA将会开发以“ESPN SPORT”为名的新运动游戏系列，包括X GAMES和钓鱼。

★NAMCO去年在美国发售的动作射击游戏《再生侠》，现在决定推出日本PS2版，名为《SPAWN 命运之锁》，预定6月3日推出。

★BANDAI将于PS2上推出改编自同名动画的《神魂合体GODANNER！！》这款游戏，题材是3D格斗，发售日未定。

★随《EYE TOY》附送的拍摄镜头“USB CAMERA”，已决定在4月28日独立发售，定价2980日元(约人民币240元)，它将对应PS2版的《哈利波特 阿兹卡班的逃犯》。

★CAPCOM西部牛仔游戏《RED DEAD REVOLVER》(《荒野大镖客》)，PS2与XBOX的美版已决定在4月27日发售，两者的画质都比刚公布时有所提升，而XBOX版会多一关并更加流畅。

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10

游戏龙虎榜

《真三国无双 帝国》试验性质较多，为“《无双》系列”的发展又进行了多方面的探索。虽然销量不是太高，不过想必也达到厂商的预期了，而本作在国内人气仍然很高，本期杂志中的详细攻略和资料相信能给玩家提供不少方便。

《鬼武者3》在日本的销量差强人意，不过在港台倒是人气不减，将来美版发售应该也有较好的销量。而截稿时的最新消息，PS2移植加强版的《DQ V》不辱“日本国民RPG”的盛名，首日销量72万，头两日出货量已经超过130万！

读者票数截至3月24日

劲GAME人气榜 TOP 10

上星期《真三国3 EMPIRES》推出，自然又成为最注目的作品，因此顺理成章成为人气榜的第一位。而同期推出的《高达 战士们的轨迹》虽然是GC作品，不过凭高达的吸引力，仍然能跻身十大之内。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	真·三国无双3~EMPIRES~	PS2/KOEI/3月18日发售/ACT/4280日元	362	362
NO.2	1	鬼武者3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	338	1881
NO.3	2	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	319	1822
NO.4	3	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	287	2056
NO.5	4	SD GUNDAM G GENERATION SEED	PS2/BANDAI/暂定2004年2月19日/SLG/5800日元	255	1459
NO.6	5	NINJA GAIDEN	XBOX/TECMO/3月11日/ACT/7800日元	224	728
NO.7	6	MONSTER HUNTER	PS2/CAPCOM/3月11日/ONLINE RPG/6800日元	201	434
NO.8	9	SHADOW HEART II	PS2/ARUZE/2月19日/ARPG/6800日元	179	880
NO.9	新	机动战士GUNDAM 战士们之轨迹	GC/BANDAI/3月18日/ACT/6800日元	152	152
NO.10	8	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	GC/KONAMI/3月11日/ACT/6980日元	141	313

上周日本销量榜 TOP 10

由金城武及让·雷诺2大巨星共同参与的话题大作《鬼武者3》，首周推出即成为日本销量的第一位，另一新上榜的游戏则是《街道BATTLE 2》，暂列第6位。而《POKEMON红绿》自一月底推出以来，总销量突破150万，成绩相当惊人。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	鬼武者3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	356558	356558
NO.2	5	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	82546	1578685
NO.3	3	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	78164	882904
NO.4	1	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	75787	380925
NO.5	2	SD GUNDAM G GENERATION SEED	PS2/BANDAI/暂定2004年2月19日/SLG/5800日元	62719	347480
NO.6	新	街道BATTLE 2 CHAIN REACTION	PS2/元气/2月26日/RAC/6800日元	52598	52598
NO.7	7	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	49799	166263
NO.8	4	FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	PS2/SQUARE ENIX/2月19日/RPG/6800日元	34581	206070
NO.9	9	DRAGON BALL Z2	PS2/BANDI/2月5日/ACT/6800日元	20592	455326
NO.10	11	FAMICOM MINI 塞尔达传说1	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	17719	73797

本周日本销量榜 TOP 10

《CUSTOM ROBO BATTLE REVOLUTION》初次登场即成为日本销量榜的第一位，算是爆出一个小冷门，另一个新上榜的就是动画大作改编作品《攻壳机动队》，暂列第9位。其余作品的位置变动不大。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	CUSTOM ROBO BATTLE REVOLUTION	GC/任天堂/3月4日/ACT/6800日元	73381	73381
NO.2	1	鬼武者3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	71957	428515
NO.3	2	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	61591	1640276
NO.4	7	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	60206	226469
NO.5	3	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	41420	924324
NO.6	4	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	37017	417942
NO.7	新	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	PS2/SCE/3月4日/AVG/5800日元	35389	35389
NO.8	5	SD GUNDAM G GENERATION SEED	PS2/BANDAI/暂定2004年2月19日/SLG/5800日元	21793	369273
NO.9	13	FAMICOM MINI ICE CLIMBER	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	21143	78979
NO.10	10	FAMICOM MINI 塞尔达传说1	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	20790	94587

日本主机销量榜

主机方面，经过多个节日之后，PS2及GBASP的销量已渐渐回落到4万左右，这个数字是代表着淡市的数字指标，相信这数字要维持至3月底的《DQV》发售，才会令主机销量有所上升。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

3月

未定	□James Bond 007: Everything or Nothing(ACT)	EA	价格未定
未定	□MVP BAEBALL 2004(SPT)	EA	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

3月

未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000 日元
未定	□烙印战士(ACT)	SAMMY	价格未定

4月

1日	□MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA(ACT)	ATARI	6800 日元
1日	□九怨-Kuon-(AVG) Hit	FROMSOFTWARE	6800 日元
1日	□信长之野望 天下创世(SLG)	KOEI	9800 日元
1日	□在那里也一起 - 多罗与流星 -(ETC)	SCE	5800 日元
1日	□Burn Out 2：Point of Impact(ACT)	SAMMY	5800 日元
8日	□通灵王 加油 SPIRIT(ACT)	BANDAI	6800 日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.47 THE 合战关原(ACT)	D3 PUBLISHER	2000 日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.48 THE TAXI~ 司机就是你 ~(RAC)	D3 PUBLISHER	2000 日元
8日	□心之门(AVG)	Gene-X	5800 日元
8日	□心之门 初回限定版(AVG)	Gene-X	7800 日元
8日	□GUN SLINGER GIRL Vol.1(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800 日元
8日	□SuperLite 2000 SERIES 箱庭铁道 ~BLUE TRAIN 特急 ~(SLG)	SUCCESS	2000 日元
15日	□DYNAMITE SOCCER 2004 FINAL(SPT)	A-MAX	价格未定
15日	□BACKYARD WRESTLING(ACT)	EIDOS	6800 日元
15日	□BOMBER MAN LAND SERIES BOMBER MAN CART DX(ACT)	HUDSON	5980 日元
15日	□红之海 2 Crimson Sea(ACT) Hit	KOEI	6800 日元
15日	□Kaena(ETC)	NAMCO	6800 日元
15日	□幸福操作官(ETC)	SCE	5800 日元
22日	□筋肉人 GENERATION(ACT)	BANDAI	6800 日元
22日	□CRIMSON TEARS(AVG)	CAPCOM	6800 日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.49 THE DODGE BALL~World champion Dodge Baller~(SPT)	D3 PUBLISHER	2000 日元
22日	□PANZER FRONT B 型(ACT)	ENTER BRAIN	7800 日元
22日	□DERBY STARION04(SLG)	ENTERBRAIN	6800 日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV(SLG)	IDEA FACTORY	6800 日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	8800 日元
22日	□KARAOKE REVOLUTION KID COLLECTION(ETC)	KONAMI	3980 日元
22日	□UFC 2004(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800 日元
22日	□最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	2800 日元
22日	□最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	5800 日元
22日	□ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	6800 日元
22日	□ORANGE POCKET ~LUTE~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800 日元
22日	□WRCLL ~RXTREME~ SPIKE THE BEST(SPT)	SPIKE	价格未定
22日	□侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE(AVG)	WORK JAM	5980 日元
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！(ACT)	BANDAI	4200 日元
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！EyeToy CAMERA同捆版(ACT)	BANDAI	6980 日元
28日	□超最速！族车王 BU~佛耻义理传说 2~(RAC)	D3 PUBLISHER	4800 日元
28日	□世界最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□世界最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	4800 日元
28日	□Eye Toy：Play Soft 单体版(ETC)	SCE	价格未定
28日	□SuperLite 2000 SERIES 兴奋 VELLY2(SPT)	SUCCESS	2000 日元
28日	□米奇的 POCKET SWORD(ACT)	TOMMY	价格未定
28日	□HORNTED MANSION(ACT)	YUKES	5800 日元
29日	□闪灵二人组 GET BACKERS~ 里新宿最强 BATTLE~(ACT)	KONAMI	6800 日元
29日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY 雀 ~(TAB)	彩京	5980 日元
29日	□对战 HOT GIMMICK ~COSPLAY 雀 ~SPECIAL 版(TAB)	彩京	6980 日元
上旬	□美少女梦工场 PRINCESS MAKER(SLG)	Gene-X	4980 日元
未定	□MLB2004(ETC)	SCE	5800 日元
未定	□机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800 日元
未定	□机神咆吼DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800 日元

5月

13日	□BEATMANIA II DX 7th STYLE(TAB)	KONAMI	6980 日元
13日	□SuperLite 2000 SERIES 花札(TAB)	SUCCESS	2000 日元
20日	□ULTRAMAN(ACT)	BANDAI	6800 日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.50 THE 大美人(ETC)	D3 PUBLISHER	2000 日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.51 THE 战舰(SLG)	D3 PUBLISHER	2000 日元
20日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.52 THE 地球侵略群 ~SPACE RADAR~(ACT)	D3 PUBLISHER	2000 日元
20日	□三洋PACHINKO PARDICE10 ~源先生归来！~(ETC)	IREM	4800 日元
20日	□WINNING POST 6 MAXIMUM 2004(SLG)	KOEI	6800 日元
20日	□爆走MOUNTAIN BIKERS(RAC)	SCE	价格未定
20日	□咖喱屋 CoCo 壹番屋 今天也精神奕奕吃咖喱！(ETC)	DORASU	5700 日元
24日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.12 BUYOBUYO 通 PERFECT SET(PUZ)	3D AGES	6800 日元
27日	□SEGA AGES 2500 SERIES OUT RUN(RAC)	3D AGES	2500 日元
27日	□转生学园 幻苍录(SLG)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	价格未定
27日	□PRINCESS HOILDAY~转倒苹果亭千夜一夜~(AVG)	ALSHEMIST	价格未定
27日	□ESPGALUDA(STG)	ARIKA	6800 日元
27日	□胜负师传说 哲也 DIGEST(TAB)	ATHENA	5800 日元
27日	□超级机械人大战 MX(SLG) 超人气	BANPRESTO	7980 日元
27日	□KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3800 日元
27日	□TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3800 日元
27日	□MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3800 日元
27日	□爱丽斯工作室 ETERNAL MANA(RPG)	GUST	6800 日元
27日	□爱丽斯工作室 ETERNAL MANA 限定版(RPG)	GUST	9800 日元
27日	□BLOODY ROAR 4(FIG)	HUSDON	6800 日元
27日	□Lose Aya Sophia(AVG)	IDEAFACTORY	6800 日元
27日	□Lose Aya Sophia 初回限定版(AVG)	IDEAFACTORY	8800 日元
27日	□COLORFUL BOX~To Love~(ETC)	KID	6800 日元
27日	□COLORFUL BOX~To Love~初回限定版(ETC)	KID	8800 日元
27日	□F~FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800 日元
27日	□F~FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	7800 日元
27日	□实战PACHISURO 必胜法！北斗之拳(ETC)	SAMMY	3800 日元
27日	□实战PACHISURO 必胜法！北斗之拳 (初回限定版)(ETC)	SAMMY	5980 日元
27日	□WRC3(RAC)	SPIKE	6800 日元
27日	□吉野家(ACT)	SUCCESS	3800 日元
27日	□电车 DE GO！ FINAL(SLG)	TAITO	6800 日元
27日	□麻雀霸王 真剑胜负(TAB)	每日 COMMUNICATION	2800 日元
31日	□Train Simulator 九州新干线(SLG)	JIHAN 九州商事	5714 日元
未定	□GTA 3 Vice City(AVG)	CAPCOM	价格未定
未定	□FOOTBALL KINGDOM TRIANGLE EDITION(SPT)	NAMCO	3980 日元
未定	□PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(ETC)	SUCCESS	5980 日元
未定	□BEAST SAPP(ACT)	日本 AMUSEMENT 放送	4800 日元

6月

3日	□信长战记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5980 日元
3日	□SPAWN 运命之锁(ACT)	NAMCO	6800 日元
3日	□SuperLite 2000 ADVENTURE 代替您的回忆 ~Memories Off~(AVG)	SUCCESS	2000 日元
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING(ACT)	KONAMI	价格未定
10日	□ANIME BATTLE 烈火之炎 FINAL BURNING 初回限定版(ACT)	KONAMI	价格未定
17日	□SILENT HILL4 THE ROOM(AVG) 超人气	KONAMI	6980 日元
17日	□DearS(AVG)	MEDIA WORK	价格未定
17日	□DearS 初回限定版(AVG)	MEDIA WORK	价格未定
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~- 善恶之彼岸 ~(RPG) Hit	NAMCO	价格未定
24日	□XENOSAGA EPISODE II ~- 善恶之彼岸 ~ 限定版(RPG)	NAMCO	价格未定
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800 日元
未定	□樱板消防队(AVG)	IREM	6800 日元
未定	□PIZZICATO POLKA - 缘锁现夜 -(AVG)	KIDS	6800 日元
未定	□XIII(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800 日元

7月

未定	□胜负师传说 哲也 玄人顶上决战(廉价版)(TAB)	ATHENA	3000 日元
未定	□GRADIUS V(STG)	KONAMI	6980 日元

2004年内

春季	□SEGA AGES 2500 SERIES DecAthletue Collection(SPT)	3D AGES	2500 日元
春季	□BOKAPON DX- 世界只有我 - (ACT)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5980 日元
春季	□MISSING PART sideB the TANTEI stroies(AVG)	FOG	价格未定
春季	□阳光下的林木小径 ~ 在转移变化的季节中 ~(AVG)	GN SOFTWARE	价格未定
春季	□热 CHU！ PRO 棒球 2004(SPT)	NAMCO	价格未定
春季	□NINA(ACT)	NAMCO	价格未定
春季	□F~FANATIC~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	7800 日元
春季	□3LDK~ 变得幸福吧 ~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800 日元
春季	□3LDK~ 变得幸福吧 ~(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	7800 日元
春季	□DORORO(SLG)	SEGA	价格未定
春季	□michigan(AVG)	SPIKE	价格未定
春季	□SuperLite 2000 PUZZLE UNO(TAB)	SUCCESS	2000 日元
春季	□PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(SPT)	SUCCESS	价格未定
春季	□ONLINE PROWRESTLING (SPT)	YUKES	4800 日元
夏季	□神魂合体！(ACT)	BANDAI	价格未定
夏季	□3 年 B 组金八先生 站在传说的教坛上！(AVG)	CHUNSOFT	价格未定
夏季	□Memories Off~ 从今以后 ~(AVG)	KID	6800 日元
夏季	□Memories Off~ 从今以后 ~(初回限定版)(AVG)	KID	8800 日元
夏季	□KING OF COLOSSEUM II(ACT)	SPIKE	价格未定
秋季	□Tim Burton' s Nightmare before Christmas(ACT)	CAPCOM	价格未定
未定	□DEAD BY DEGREES 铁拳：NINA WILLIANS(ACT)	NAMCO	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

4月

22日	□BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800 日元
22日	□BLACK MATRIX DOUBLE ON 初回限定版(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800 日元

GAME 科技风

DREAMCAST

3月

未定	□SENTINMENTAL PRELUDE ~ 再会 ~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

4月

15日	□风之歌(AVG)	KYARARA	7500 日元
22日	□ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	6800 日元
22日	□ORANGE POCKET ~CORNET~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800 日元
28日	□Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	6800 日元
28日	□Cherry Blossom VOICE CD 同捆版(AVG)	TAKUYO	7800 日元

5月

28日	□歌唱 TUMBLING DICE(AVG)	REINDEER	6800 日元
28日	□歌唱 TUMBLING DICE 限定版(AVG)	REINDEER	7800 日元

6月

未定	□PIZZICATO POLKA~ 缘锁现夜 ~(AVG)	KID	6800 日元

2004年内

夏季	□月在东升 日在西升 ~Operation Sanctuary~(AVG)	ALCHEMIST	价格未定

GAME 科技风

X-BOX

4月

15日	□式神之城 II(STG)	KIDS STATION	4800 日元
22日	□电脑大战 ~DroneZ~(ACT)	METRO 3D JAPAN	6800 日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980 日元
29日	□CREATURE -Grabbed by the Goulies-(ACT)	MICROSOFT	5800 日元
29日	□GUILTY GEAR XX #RELOAD(FIG)	SAMMY	4800 日元

5月

20日	□Crimson Skies:High Road to Revenge(RAC)	MICROSOFT	6800 日元
20日	□TONY HAWK' S UNDERGROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800 日元
20日	□METAL ARMS: GLITCH IN THE SKY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	4800 日元
27日	□天诛参 ~ 回归之章 ~(ACT) Hit	FROM SOFTWARE	6800 日元
27日	□蓝色的泪(AVG)	PANZER SOFTWARE	6800 日元

2004年内

春季	□SHOOTING GAME(暂称)(STG)	KIDS STATION	价格未定
春季	□TOP ANGLER 2(暂称)(SPT)	SIMS	价格未定
夏季	□DEAD OR ALIVE ONLINE(FIG)	TECMO	8800 日元
冬季	□TRUE FANTASY LIVE ONLINE(RPG) 超人气	MICROSOFT	价格未定
未定	□ORIGIN(RPG)	BOTHTEC	价格未定
未定	□GHOULIES(ACT)	MICROSOFT	价格未定
未定	□JAID EMPIRE~ 翡翠王国 ~(暂称)(RPG)	MICROSOFT	价格未定
未定	□HALO 2(STG)	MICROSOFT	价格未定
未定	□Fable(称暂)(ACT)	MICROSOFT	价格未定
未定	□Kameo(暂称)(ACT)	MICROSOFT	价格未定
未定	□PHANTOM DUST(ACT)	MICROSOFT	价格未定
未定	□RALLY SPORT~CHALLENGE2~(RAC)	MICROSOFT	价格未定
未定	□加奈 ~ 妹 ~(暂称)(AVG)	PANZER SOFTWARE	6800 日元
未定	□KITCHEN PANIC(AVG)	PANZER SOFTWARE	6800 日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

4月

29日	□PIKMIN 2(ACT) Hit	任天堂	5800 日元

5月

20日	□ETERNAL ARCADIA LEGEND 廉价版(RPG)	SEGA	2800 日元

6月

26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

2004年内

春季	□高智能方程式 GPX CYBER FORMULAThe Road To THE INFINITY(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

4月

1日	□DEGIMON RACING(RAC)	BANDAI	4800 日元
1日	□东京魔人学园咒符封录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	5800 日元
2日	□与小狗一起 2(ETC)	CULTURE BRAIN	4800 日元
9日	□新忍者查查丸 +JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	价格未定
16日	□蜡笔小新 呼风唤雨 CINEMA LAND 大冒险 (AVG)	BANPRESTO	4800 日元
22日	□MARIO GOLF GBA TOUR(SPT)	任天堂	4800 日元
23日	□ROCKMAN ZERO 3(ACT) Hit	CAPCOM	4800 日元
23日	□风来 MONSTERS NET SARU(SPT)	CHUNSOFT	价格未定
23日	□宇宙之STELLVIA(ACT)	KING RECORD	5800 日元
23日	□魔卡少女樱 MAGIC 卡 <樱之卡编>~ 小樱与好朋友 ~(AVG)	MTO2	4800 日元
23日	□Welcome to PiaCarrot！！3.3(AVG)	NEC INTERCHANNEL	5900 日元
23日	□ULTLAMAN TACTICS(SLG)	ROCKET COMPANY	价格未定
29日	□唏嘘眼镜君(ETC)	KONAMI	4980 日元
29日	□NARUTO 忍术全开！最强忍者大集结 2 (ACT)	TOMMY	4800 日元
29日	□MICKY POCKET RESWORD(ACT)	TOMMY	4800 日元
下旬	□钢铁帝国 from HOT.B(SLG)	STARFISH	4800 日元

5月

13日	□机动战士 GUNDAM SEED 与朋友在战场上(AVG)	BANDAI	4800 日元
20日	□SHINNING SOUL 廉价版(ARPG)	任天堂	3800 日元
28日	□查查丸 Jr.传承记(暂称)(ACT)	JALEKO	4800 日元
下旬	□METROID ZERO MISSION(暂称)(ACT)	任天堂	4800 日元
未定	□SUPER CHINESES HERO ADVANCE(ACT)	CULTURE BRAIN	价格未定

6月

17日	□SONIC ADVENCE 廉价版(ACT)	SEGA	价格未定
17日	□SONIC ADVENCE 2 廉价版(ACT)	SEGA	价格未定
17日	□SONIC ADVENCE3 (ACT)	SEGA	4800 日元
26日	□哈利波特 阿兹卡班的逃犯(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800 日元

2004年内

春季	□MONSTER SUMMONER(AVG)	ATIN	5800 日元
春季	□加油！ DORAGE FIGHTERS(暂称)(SPT)	BANDAI	价格未定
春季	□DIGI CHARAT DEGIKO COMMUNICATION 2(ETC)	BROCCOLI	价格未定
春季	□全民 SOFT SERIES ACTION GAME(ACT)	SUCCESS	价格未定
春季	□全民 SOFT SERIES 围棋(TAB)	SUCCESS	3480 日元
夏季	□B- 传说！ BATTLE BETAMAN~ 燃烧吧！B 魂！！~(ACT)	ATLUS	价格未定
夏季	□续 我们的太阳 ~ 太阳少年积高 ~(ACT)	KONAMI	价格未定

发售日未定

未定	□星之卡比 镜之大迷宫(ACT)	任天堂	4800 日元

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

拳皇10周年纪念！3D版拳皇PS2上登场！

© SNK PLAYMORE
※"KOF"及"拳皇"是SNK PLAYMORE Corporation的注册商标。

虽然到目前为止KOF的故事都是围绕着"大蛇(OROCHI)"及"音巢(NESTS)"等势力而展开的，且必然是与"KOF的世界大会"有关的题材，有着一种"核心式"的形象化意义。

这次的KOF MI将会有全新的故事背景。而KOF大会本身却不会太过于表面化，而衍变成为一种可被称为"地下帮派"之间的抗争的集会，形成以"黑暗的世界观"为主题的新传故事。当然为了配合这次新传的风格，而将有充满魅力的新角色登场！

作为2D对战格斗游戏的经典之作，经过了10年之后至今仍然拥有一定人气的"《KOF》系列"，本次改变了制作的方向，成为一款3D对战格斗游戏化。它将建立起到目前为止"《KOF》系列"中从未出现过的新系统及崭新的玩法，提供给所有格斗游戏玩家新的选择。在2D角色完全3D立体化之后，各位KOF的支持者将会在对战中体验到全新的刺激感觉。

"今年、KOF将会揭开全新的一章"。

●SNK PLAYMORE●2004年7月预定●3D对战格斗●1至2人玩
●DVD ROM(预定)●价格未定

拳皇 极限冲击

Text：猫部 Design：MW

登场的"《拳皇》系列"角色

虽然《拳皇》进入一个全新的时代，不过大家熟悉的角色仍然健在，就本次公开的图片，可以肯定登场的角色包括主角队的草雉京、饿狼队的特瑞、怒队的拉尔夫、龙虎队的坂崎由莉及坂崎良，至于其他"《拳皇》系列"的角色，暂时则没有进一步的消息，不过本刊将会随时为各位读者报导新的情报！

为人熟悉的草雉和特瑞都会登场！

拉尔夫使出超必杀技！

防御时会出现气墙。

KOF MAXIMUM IMPACT 故事大纲

贫困差距常常隐藏在繁荣的背后……
就算是在理想的社会里，那也是存在的……

南镇

在贫民区中，帮派之间的斗争越来越激烈。
虽然小规模的争斗经常发生，但在半年之前所发生的事件却成为了令状况恶化的导火线……

半年前

在A地区，被称为"制裁小巷"的地方，贫民区中被称为黑帮最强的男人遭暗杀了……
他为了杀死新兴势力帮会"梅菲斯托菲勒斯"的头目杜克而派出了刺客...
然而在失败之后，那代价便是失去自己的生命。
就贫困底层的人们来说，他在某程度上是代表着"保护人"的角色，其名是"飞涛"。
在他死了之后，南镇便被玩弄于"梅菲斯托菲勒斯"的手掌中了。
可是，"梅菲斯托菲勒斯"并不能把所有的帮会都纳入其门下。
在规模很小的社团之中，被称为将会成为下届头目的"雅柏、索华立"两兄弟，他俩在年幼时曾经受过飞涛的照顾。
而成为事件的导火线，正是因为雅柏偶然地出现在准备暗杀杜克的现场内所引起的。
虽然因为那件事使他被怀疑成背叛者，但是弟弟的索华立及社团的兄弟们都相信雅柏是清白的。

现在

自从飞涛死后，在失去势力平衡的情况下，各帮会都在虎视眈眈地想要成为"黑道之首"。
为了恢复日益恶化的贫民区内的秩序，雅柏尝试去接触杜克。
作为中间人的"土狼"从杜克那里带来了见面条件的口讯给雅柏。
条件的内容是"如想与见我见面的话，就要与我指名的家伙战斗，打倒所有的人吧。"
因为雅柏要用自己的个人力量去与杜克作一个了断，所以答应了这个条件。
另一方面，索华立也有行动。
为了使雅柏哥哥成为贫民区的头目，是有必要打倒杜克的。
因此，他也开始主动接触土狼了。

晓之恶魔

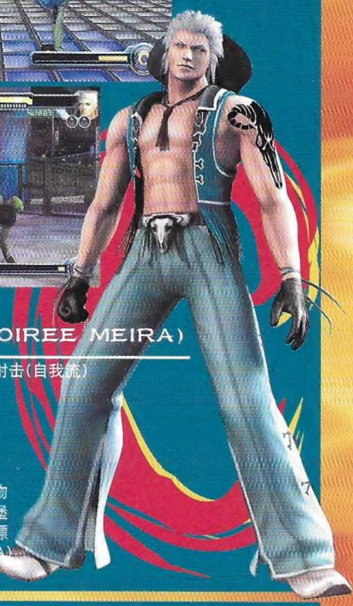
雅柏 美纳(ALBA MEIRA)

格斗流派	自我流中国拳法+武术
出生日期	6月6日
国籍	德国
血型	O型
身高	178公分
体重	66公斤
兴趣	美式台球及汽车
喜欢的东西	太阳眼镜
善长的东西	能够只看一眼便能记住8位数的数字
重要的东西	父母的照片及弟弟
讨厌的东西	鱼料理

宵暗之天使

索华立 美纳(SOIREE MEIRA)

格斗流派	卡波艾拉射击(自我流)
出生日期	6月6日
国籍	德国
血型	O型
身高	183公分
体重	70公斤
兴趣	制作银饰物
喜欢的东西	哥哥与汉堡
善长的东西	舞蹈及飞镖
重要的东西	哥哥(ALBA)
讨厌的东西	老鼠



鲜丽之暗杀者

莲欣 利维尔(LIEN NEVILLE)

格斗流派	杀人空手+善用多种杀人武器
出生日期	10月17日
国籍	英国
血型	A型
身高	174公分
体重	55公斤
兴趣	潜水
喜欢的食物	番茄
善长的东西	熟悉人体的死穴
重要的东西	从父亲那里得来的怀表
讨厌的东西	说谎的家伙

エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー
ACE COMBAT5 The Unsung War

©2004 NAMCO LTD.（图为开发中画面）

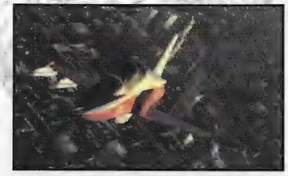
经过了2年半的沉寂之后，著名空战射击游戏“《ACE COMBAT（皇牌空战）》系列”的最新作终于宣布推出了！本次会通过初次公开的游戏画面，介绍游戏中的登场机种和世界观。

皇牌机师第5度出击！

部分登场机种

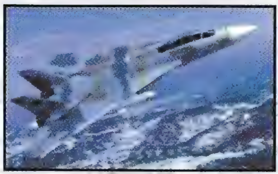
A-6E Intruder

配备了数码航空器材，能独自执行高精度飞行任务的机体，安装有各种对空及对地导弹。



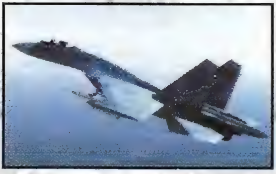
HAWK T.1A

原本作为练习用的喷射机来开发，但最后由于其卓越的性能而被改装成为战斗机。



F-14D Tomcat

美国近代最广为人知的泛用型战斗机，是揭开现代空战新一页的杰出机体。



Su-27 Flanker

苏联制的高性能战斗机，最著名的是扬起机头向前飞行的技巧“Pugachev Cobra”。

EA-18G Growler

由波音公司所生产的F/A-18F改装而成的新锐战斗机，搭载了最先进的电子战系统。

EA-18G & F-16C Fighting Falcon

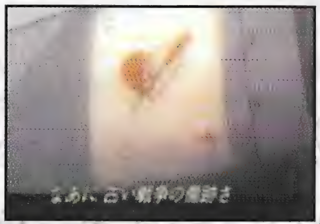
画面深处的3部飞机是美军的另一款主力战机F-16C，目前的总生产数已超过4000架。

仿佛照片一般的游戏画面！

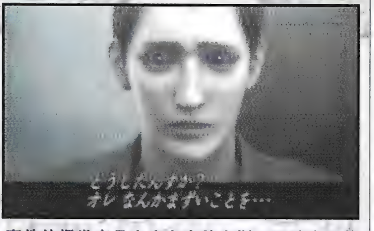
本次的战斗将以编队形式进行，玩家要跟其余3名队友组成编队作战，使游戏更为刺激，充满战略性！

超级大国之间的纠葛

在海峡两岸遥遥相对的奥斯亚联邦和约多巴尼亚共和国是目前世界上的两个超级大国，两者均把对方视为假想敌，不断地在各地扩张势力以及进行军备竞赛，其中的核子武器、远程弹道导弹和卫星防卫系统等大规模杀伤力武器的发展更是把全世界推向恐慌的深渊中。尽管在上次的大战之后，两国开始通过经济及文化交流来逐渐改善双方之间的关系，但是这一种薄冰一般的和平氛围，最终却被一个小岛上的突发事件所打破……



无数人被卷入这次事件引起的漩涡中。

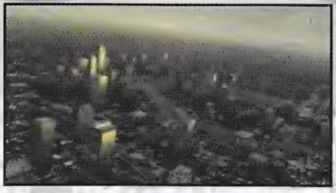


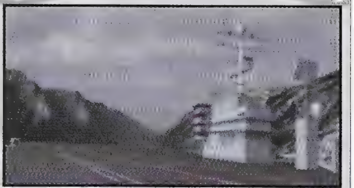
事件的爆发点是山度岛上的奥斯亚国防空军第108战术战斗航空团，突然遇上来历不明的机体。

剧情画面的质素极高，充满电影感！

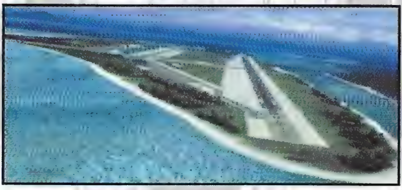
这就是巴多雷克上尉所率领的飞行中队跟神秘的飞机进行战斗。

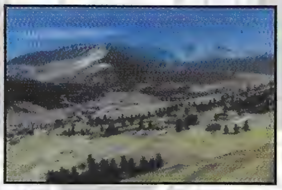
超逼真的舞台！





无论是大都市或是空军基地的建筑物均制作得十分细致！





从平地上远看碧海蓝天，景色之壮丽叫人赞叹。另外山区的风景也非常秀美，甚至连山坡上的小屋也看得一清二楚！

●NAMCO ●预定2004年内发售 ●STG ●人数未定 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.acecombat.jp/ ●对应周边未定

ACE COMBAT 5 The Unsung War
Text: Dr Game Design: Simon

●ATLUS●暂定2004年●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.atlus.co.jp/

DIGITAL DEVIL SAGA
Text：义崧 Design：Kennie

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー

多年来以仲魔系统吸引玩家的"《真・女神转生》系列"将于今年推出新作，而新作中也加入了全新要素，再度在PS2上登场！本期将为各位玩家介绍这款全面革新的"《真・女神转生》系列"最新作《DIGITAL DEVIL SAGA～AVATAR TUNER～》。

人物介绍

沙菲
年轻社团"EMBRYON"的首领，本作的主角。受到"蕾"的影响，而令身体拥有异变成为恶魔的能力。

Varuna
查夫变身成为恶魔后的形态。操纵着水的力量。

莎拉
对于自己的事一无所知的神秘少女，拥有抑制同伴恶魔化的神秘力量。

Agni
希特变身成为恶魔后的形态。操纵着火的力量。

希特
"EMBRYON"的成员之一，主角沙菲的同伴，受到原因不明的冲动影响，令他相当苦恼。

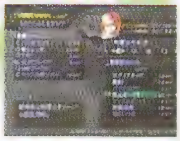
游戏系统大改革

以往的"《真・女神转生》系列"作品，最大的特色就是可以通过与敌人之间的交涉，说得对方加入成为同伴。然而在最新作《DIGITAL DEVIL SAGA～AVATAR TUNER～》中，将会以全新的要素取代原有的仲魔系统。

新成长系统"Mantra"

在《真・女神转生3 夜想曲》以前，"《真・女神转生》系列"中所有角色的技能都早已被程序所固定，不能改变。直至《夜想曲》推出后才加入了"祸魂"这项要素，让玩家可以自由地操纵角色所学会的技能，而新作《DIGITAL DEVIL SAGA～AVATAR TUNER～》中，也将会加入类似的系统。

累积AP学习特殊技能



"MANTRA"是主角学习各技能所必需的要素。在游戏的过程中，玩家可以在迷宫内于名为"大业末端"的装置处下载。装备"MANTRA"后进行战斗，就可以获得学习技能用的AP值。只要装备多个"MANTRA"就可以同时学会多种不同的技能。

角色升级成长当然也不可缺少

《DIGITAL DEVIL SAGA～AVATAR TUNER～》中，由于突如其来的异变，令主角变成必须将打败的敌人吃掉才能生存下去的恶魔。而随着吞食其他的恶魔，主角就可以得到"业"（经验值）。当"业"累积到一定程度，角色的等级就会上升。与其他"《真・女神转生》系列"的作品一样，升级时角色的力量也会自动提升。至于主角的能力值还可以由玩家自行分配呢！

从《夜想曲》中承继下来的战斗系统

《AVATAR TUNER》采用了前作《夜想曲》的独特战斗系统，使战斗更富战略性。

本作与前作《真・女神转生3 夜想曲》一样，采用了名为"PRESS TURN SYSTEM"的战斗系统。在战斗的过程中，将会由敌我双方轮流行动，每回合双方都会有一定的攻击回数，在回数限制之内，不论队伍中有多少人，都可以继续进行攻击。然而当防守一方成功吸收、反射或令攻击无效化时，攻守双方的位置就会马上对调过来。

看破敌人的弱点，将对手消灭吧！

合体技发动！

与同为ATLUS所推出的"《PERSONA》系列"一样，在《DIGITAL DEVIL SAGA～AVATAR TUNER～》中，只要配合适当的技能和次序，角色就可以使出各种不同的合体技！由魔法、攻击、射击等多种不同的技能互相组合而成的合体技，总数多达50多种以上，大大增强了攻击时的威力！

DRAGON QUEST 系列大改革！

● SQUARE ENIX ● 发售日未定 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.square-enix.co.jp/

DRAGON QUEST Ⅷ 天空、海洋与大地和被咀咒的公主

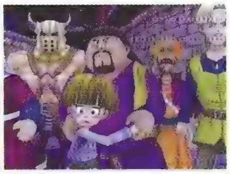
Text：DR GAME　Design：SL

新生冒险历程再次展开！

被称为国民级RPG“《DRAGON QUEST（勇者斗恶龙）》系列”在日本的人气并不比“《FF》系列”差，而在不断改革的道路中，究竟还将会加入什么新原素呢？以下就由笔者带大家一起去看看吧！

鸟山明动画风格的新生DQ

《DRAGON QUEST Ⅷ》的人物设计仍然是著名的动漫画家鸟山明先生，每位角色的一举一动都渗透出浓厚的“鸟山式”的漫画味道。在完全3D化的《DQ Ⅷ》中，人物的表情更加丰富，动作也会更加流畅，感觉就好像是在欣赏一部剧场版动画那样，这一点可以说是“《DQ》系列”的一大突破。



立体化的DQ世界观

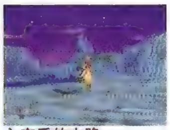
《DQ Ⅷ》的另一成功突破之处是创造了全立体的DQ世界，游戏中的一切生物都完全3D化了，感觉就像是在一个真实的新天地中冒险一样。在广阔的地图上，有一片片美丽的大草原、植物茂密的大森林、山峰耸立的山岳地带以及一望无际的大海，还有人类所建设的大小城镇，这样的构图化成为“《DQ》系列”的全新世界观背景。除此之外，人们还可以乘坐各种交通工具在草原上行走，其中也包括生物在内。

跟同伴谈话。

草原

森林

黄昏时的海边。


入夜后的山路。

新加入的高低差元素。

用斑豹作为代步工具

可以拿起周围的东西。

“偷取”别人家中的道具。

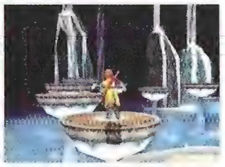
迷宫加入解谜与动作元素

在迷宫中除了会遇上可怕的敌人外，还会有一些机关等待着玩家去破解。当中包含了少量的动作元素，在解谜之余，大家也可以试试自己的身手。

需要拿着火把进入迷宫。

没有火把时周围变得十分黑暗。

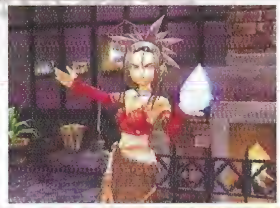
启动机关后吊桥便会放下来。



迷宫中有不少变化。

新登场人物

强劲的敌军魔法师。



样子有点像《DQ7》里的同伴相信是站在我们这一边吧！

妖精之国的贵族

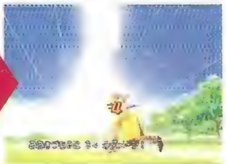
像“撒旦先生”一样的魔法师会是好人吗？

战斗系统大幅改良

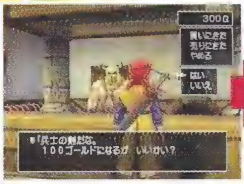
新作的战斗系统称得上得到了大幅改良，以往只能看见敌人的战斗画面，现在连自己的同伴也能看到了。而且在使用必杀技及魔法时还会有“插入特写画面”，使角色出招时更有迫力！

平时跟以往的战斗画面无异，也是依靠指令来下达命令。

念咒时会有特别效果。



使用特殊技时出现插入特写画面。



改换新的武器后，背后的武器外观也会随着改变。

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.(图为开发中画面)。

© SEGA 2004 ANIMATION PROGRAM AND DATA DEVELOPED BY SEGA-AM2

SEGA 旗下著名的格斗游戏“《VIRTUA FIGHTER》系列”，预定于今年夏季在PS2上推出最新作！然而本次的作品竟然不是格斗游戏，而是RPG游戏！这个采用近未来世界为舞台的最新作到底与以往的系列有没有特别的关联呢？以下马上为各位玩家送上《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》（《VR战士 电脑世纪》）的介绍。

全新的《VIRTUA FIGHTER》世界

新作《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》是一款重视故事性的ARPG作品，游戏中的故事讲述“《VIRTUA FIGHTER》系列”中的罪魁祸首“JUSTICE SIX”拥有支配世界政治、经济的力量，是一个以近未来为故事背景的世界观设定。故事主角就是为了与恶势力对抗而诞生的。

首度挑战RPG类型的《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》，到底能否擦出新的火花？一夫当关的战斗，加上角色成长的要素，看来有相当的期待价值呢！

海上都市 亚古普里斯

主角等人生活在由6个小岛组成的海上都市中。居民们大多数都以电脑所创造出来的虚拟空间为乐。

遗迹！

放置了许多世界上已经不再使用的电脑……这到底是个什么样的地方呢？

大宅

充满日本风格的房间，旁边还有日本刀作为装饰物，这里到底会隐藏着怎样的敌人呢？是忍者，还是武士？

城市

没有可供双层电车行驶的街道，沿街还有中文字的招牌。除了主角以外路上一个人也没有，难道这里也是敌人出没的地方吗？

森林

在由电脑所创造出的虚拟空间NEXUS中，就连这样的密林也是存在着的。敌人会从树影中突然出现而进行偷袭吗？

●SEGA●暂定今年夏季●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.sega.jp/

VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION
Text :文绍 Design :SL

《VIRTUA FIGHTER》角色登场！

目前除了知道故事内有以往系列作品中的反面角色“JUSTICE SIX”登场以外，有关其他角色的情况还不清楚。不过在以下的图片中，就可以看到前作中不可缺少的角色在《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》中也登场了！

你还记得他们是谁吗？

与主角一起冒险的同伴

《VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION》的主角是一名叫做圣的秘宝猎人，围绕着圣发展的故事剧情中，将会出现许多各具特性的同伴，本期就为各位介绍在游戏中登场的角色。

主角圣是一名14岁的秘宝猎人。

速水 圣的好友，拥有优秀的程式编写技术。能够轻易地创造出虚拟空间。

芬 经常闯祸的女孩子，性格直率，表里一致。年龄为13岁。

毕特 经常在主角周围飞来飞去的，在冒险的旅程中为主角提供各类支援的机械人。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

PS2

新作狙击

剖析伪装系统！

“《METAL GEAR SOLID》系列”的其中一大特色，当然就是指避过敌人耳目的潜入行动系统，而在最新的第三作《食蛇者》里面，系统部分将有重大的变更，例如已往着重于室内的追踪行动，而本作玩法却改为丛林野外生存。由于在大自然中经常会发生难以预料的事情，因此《MGS3》引入崭新的系统试图将这些要素完美地表现出来，可惜现阶段公开的资料有限，本次先集中于“伪装(CAMOUFLAGE)”方面的介绍吧。

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan ※图为开发中画面

画面解说

画面右上方的文字和数值，其实与新加入的“伪装系统”有着直接的关系，首先是“CAMOUFLAGE率”(伪装率)，提示主人公SNAKE被敌人发现的几率，数值越高越难被发现。“CAMOUFLAGE率”会根据地形、环境、迷彩服、面部油彩、SNAKE的姿势等要素而产生变化。

伪装率提升法

了解“CAMOUFLAGE率”的重要性之后，便要设法使该数值维持在一定水平上，合理利用“迷彩服”和“面部涂料”的组合搭配，相信会是最直接有效的方法。

只不过是在面部涂上颜料，伪装率便立即提升5%。

选择错误时，有可能导致严重的后果。

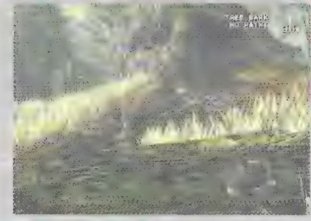
穿着颜色比较接近周围环境的迷彩服，对伪装的影响非常大。

姿势的影响程度

静止行动

在静止状态下利用杂草遮掩身体。

正如上面所讲，“CAMOUFLAGE率”高，敌人便较难发现，假如能够溶入周围的环境里，当然是提升“CAMOUFLAGE率”的最佳方法。比起站立时的姿势，稍微弯下腰的话则会较难被发现，而处于静止状态下的效果相信会更好。



巧妙地利用四周的地形，瞒过敌人的耳目。

热带森林里有很多具有落差的地形，好好地利用这种天然的掩护屏障吧。

步行模式

只要SNAKE行动，“CAMOUFLAGE率”随即会逐渐降下来，而采用爬行或匍匐的姿势会减缓“CAMOUFLAGE率”的降低速度。不过，只要使用被称为“STOKING”的无声特殊步行，就能够在“CAMOUFLAGE率”不减的情况下行动。

打算从背后袭击敌人的SNAKE，伪装率的数值是40%，不知最能否行动成功呢？

抓着树枝吊在半空中 在70%的伪装率下估计敌人是无法发现的。

站立状态比较

在相同环境下，更换不同的迷彩服会影响“CAMOUFLAGE率”的数值。假如数值跌到0以下，将以红色文字来表示。

爬行状态比较

附图中的是进行爬行动作时迷彩服的影响程度，平均数值也比站立姿态时高。

●KONAMI●2004年发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定
●http://www.konami.co.jp●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡 ,5.1声道 ,BB unit

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
Text :MINAMOTO Design : MW

© 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Activision and Tenchu are registered trademarks and TenchuKurenai is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by FromSoftware, Inc. and K2. Ltd. Published and distributed in Japan by FromSoftware, Inc. under license from Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

天诛® 红
~ TENCHU® KURENAI ~

在国内、日本以及海外同样都大受欢迎的忍者动作游戏“《天诛》系列”，预定今年内推出最新一作《天诛 红》，本作以“彩女”和新人物“凛”这两位美少女忍者担当主角，以前的忍杀也将进化成“真·忍杀”系统，展开一场场更激烈的战斗！本期介绍凛的故乡“羽隐之里”，并公开游戏序盘发生的事件。

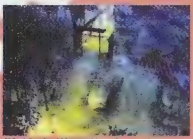
●FromSoftware●预定2004年内发售●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量379kb●6980日元●http://www.capcom.co.jp/onimusha/

主人公凛的故乡 羽隐之里

入口的大城门。

忍者们栖息的基地。

村子周围都用石块建筑的。

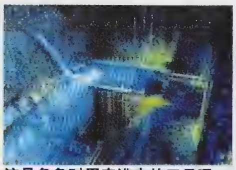

是什么原因导致一夜之间被摧毁呢？

羽隐之里是主角凛的故乡，这里实际上是个忍者基地，曾培育出不少优秀的忍者。为了抵御外敌入侵，村的外墙利用坚厚的石壁建造，入口设有一道巨大的城门，守卫深严。但不知什么原因，铜墙铁壁一般的羽隐之里，一夜之间就被神秘组织“黑屋”摧毁得残破不堪。为了查出真相，为了复仇，凛拿起忍刀出发！

●值得注意的地方

除了石壁、城门等外围的防卫设施，细看村的内部，还有些地方值得注意，以下两幅图片分别是一个神秘入口和一只停在地下水道中的船，究竟忍者们何时会用到这些设施呢？

从这个入口会通往什么地方呢？


这是危急时用来逃走的工具吗？

游戏开始时发生的事件

本作的故事时间发生在《天诛 参》约一年前，即是前作主角力丸与鬼阴激战后失踪的那段时期内，彩女为了寻找到力丸的下落，来到羽隐之里探索，偶然之间结识了凛。现在给玩家介绍一下游戏序盘发生的事件。

(1)彩女踏入羽隐之里

力丸突然失踪，彩女开始在附近的田园乡村寻找力丸的下落，之后来到刚受神秘敌人袭击的羽隐之里，彩女在拯救村民时，一个濒死的村民在断气前说出了“黑屋”二字，难道这些都是被称为“黑屋”的组织所做的好事？

(2)凛向彩女疯狂进攻

彩女离开时，一位叫凛的女忍者突然向彩女发动袭击！最终凛当然不敌身经百战的彩女，看来凛是羽隐之里的村民，她把彩女误认为是“黑屋”的人了。

(3)与同伴离别

彩女消失之后，凛发现同伴双叶受了重伤，她已经奄奄一息了，于是凛决定要为双叶复仇。

(4)出现另一个双叶？

正当凛满怀着悲伤的心情而情绪低落时，在她背后却暗藏着杀机，当十藏正想放暗箭射杀凛之际，另一个双叶及时出现阻止了这一切！

(5)消灭面前的敌人，前往船舶停靠处

极度愤怒的凛，拔出忍刀“枣”消灭了眼前的敌人，一路边走边杀，前往船舶停靠处逃出羽隐之里。

天诛 红
Text：风之使者 Design：Kennie

外星人成长之旅！

这个CAPCOM的最新作，是一个以恶作剧的主题的新类型动作游戏，玩家并非要明刀明枪跟敌人战斗，而是要进行潜入工作，感觉相当特别。

© CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

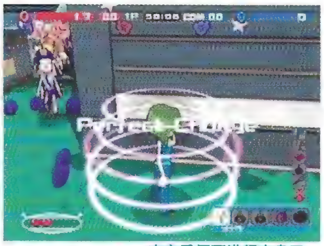
主角
哥兹米(3岁)

淘气外星人大冒险！

游戏的主角是一个年仅3岁的外星人哥兹米，为了修练自己恶作剧的技术，孤身一人来到地球，可是他在地球上遇到的，却是宇宙中数一数二的野蛮的人类。他们一旦发现外星人，便会疯狂地攻击，到底最终哥兹米能否排除万难，平安地回到自己的星球呢？

先从远处观察不同的人类。

找到外形合适的，可以再确认其能力值和持有的道具。



决定后便可进行变身了！

●CAPCOM●预定夏季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

迷惑星人 PANIC MAKER
Text:Dr. Game Design:MW

游戏流程简介：

1 首先是变身！

以外星人的形象在地球上现身是十分危险的，因此为了安全地搞恶作剧，便必须变成不同的人类。而变身成不同外形的人类，其能力值和持有的道具也会有所分别。

2 进行恶作剧吧！

顺利变身之后，便要马上开始恶作剧，根据手上持有的各种道具，哥兹米的恶作剧方式也会有所不同。而假如不使用道具的话，直接殴打其他人类也是十分有效的手段，快运用你的坏心眼，好好恶搞一番吧！

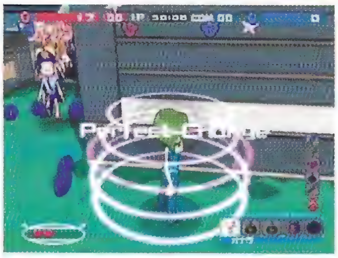
向陌生人放屁，令旁人相当恶心。

以走调的声线来唱歌，能一次作弄所有的听众。

有些人竟拥有可发电的道具，这真是很棒的恶作剧道具啊！

3 不断收集圆环

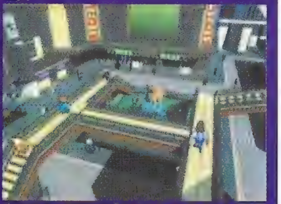
成功地作弄了人类之后，便会出现圆环，而收集这些圆环便是恶作剧人数的指标。假如能同时作弄一大群人的话，就有机会一口气取得大量圆环，但也要注意若不断地搞恶作剧的话，愤怒地追逐哥兹米的人们也会因而增加。



画面最右上方的便是目前取得的圆环数目，那么旁边的莫非就是发怒的人数？

舞台：COCO TOWN

哥兹米所在的是地球上一处被称为COCO TOWN的市镇，那里是一个繁华的都市，其中的设施包括赌场、电影院等，而居民们看见外星人的反应也相当极端，不是害怕得落荒而逃，便是突然狂性大发，先发制人作出攻击！



COCO TOWN里居住着各种各样的人，其中绝大部分都是有暴力倾向的。

竞赛用的2人模式

除了基本的一人用模式之外，游戏还收录了两人竞争用的模式，以收集到的圆环数目来决一胜负吧！

2P角色原来是可爱的女性外星人！

危机！身份被识穿了！

有时搞恶作剧太过份的话，便会惹来居民的追打，此时便要马上逃到阴暗处，变身成其他人的样子来脱身。但假如在变身途中被发现，就会被识破，导致更加严重的后果。另外若在变身过程中受到攻击而体力耗尽的话，立刻就会被打回原形！

被一大群人追赶，怎么办？

马上变身吧！否则便来不及了！

一旦被攻击便会暴露出真身，真可怜啊！

攻击系统最新情报公开!

以痛快的杀敌感觉作为最大卖点的《红之海2》(《CRIMSON SEA 2》),再次有新的情报公开!本次会介绍攻击系统的最新情报,以及更多的新游戏画面。

●KOEI ●预定4月15日发售●ACT●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量171KB
●6800日元●http://www.koei.co.jp/●对应HDD、杜比Pro Logic II

红之海2
Text: DR GAME Design: Kennie

Neo Psionic

把体内储存的能量转换成各种不同形态,再放射出来的必杀技,当中包括空中技Air Real Ray以及波动技Blast Flar等。

除了两名主角共有的招式之外,每个角色都有独自的招式。

部分Neo Psionic介绍

Sonic Aura	以高速移动攻击途中的敌人,还不会受到反击
Blast Fear	以波动的力量把四周的空气引爆,在完成特定任务后便可使用
Air Real Ray	跃上半空后向周围发射能量弹,在完成特定任务后便可使用
Maelstrom	一边旋转一边挥剑斩击,途中还可向着不同方向加速,在完成特定任务后便可使用
Meteor Shower	放出陨石状的能量球攻击敌人,发动中可随意调整位置,在完成特定任务后便可使用

三种基本攻击

枪和剑是玩家的主力武器,各具不同的特性和威力,让玩家能在不同情况下对付不同的敌人,而且把两样武器配合作出连携攻击的话,还可使出强力的Over Drive(超猛击)。

Power Pallet Gun

破坏力强大的武器,射程距离远。弹数虽有限制,但是在吸收打倒敌人后取得的能源块就可获得补充。

Gravity Blade

能使周围的重力产生变化的奇异武器,除了劈砍之外,附加令物体浮起、吹飞及破坏防御等特殊效果。

Over Drive

以枪和剑发动连携的特殊攻击,同时以两者来发动攻击,不单止威力强大,更可同时击破大量敌人。

Time Extend

能使时间减慢的特殊能力,发动后会看见敌人变成慢动作,玩家可趁此机会以极高的速度回避敌人的攻击或集中攻击敌人,对BOSS战时尤其有效。

以高速冲入大群敌人当中,再挥剑不断攻击,可一口气将大批敌人击破。

双手持枪发动高速连射,能在短时间内把敌人收拾干净。

© 2003 KOEI CO.,LTD./KOEI NET CO.,LTD. All rights reserved.

(图为开发中画面)

Xenosaga ゼノサーガ エピソードII
EPISODE II
Jenseits von Gut und Bose
【善悪の彼岸】

解剖邪恶的 U-TIC 机关！

前两期介绍过M.O.M.O.等主角的情报及新造型，本次我们倒戈相向，介绍一下邪恶组织——U-TIC机关的各方面资料，还有部分事件公开，从游戏画面中可以看出机械人间的战斗是非常刺激的啊！

【U-TIC机关成员】

14年前被称为MIZRAHI脑物理学研究所的研究机关，就是现在的U-TIC机关。自从JOACHIM死亡，经历了“MIRCEA纷争”后，U-TIC已变成武装机关，现在介绍当中的三位成员。

◆ MARGULIS

U-TIC机关总司令官，以前是星团联邦的军人，14年前以指挥官身份参加MIRCEA降下作战，与“MIRCEA”纷争有莫大关联。

冷酷的剑士

◆ PELLEGRI

U-TIC机关副司令，担任MARGULIS的副官，主要率领别动部队行动。为了达成组织的目的，即使不择手段都要完成任务。

思维冷静，不择手段的女性

◆ SELLERS

U-TIC机关的科学家，曾与JOACHIM MIZRAHI一起研究ZOHAR，一直视JOACHIM为竞争对手，JOACHIM死后，便夺走了所有的研究成果。

深谋远虑的科学家

【EVENT：PELLEGRI的追击】

Jr.等人在前往U.M.N.管理中心的途中，遭受PELLEGRI部队追击，U-TIC的目标是M.O.M.O.，众人只好向工业地带逃去。

Jr.等人突然受到袭击。

大伙儿向工业地带逃去。

糟糕！攻击来了！

【EVENT：与E.S.的共鸣】

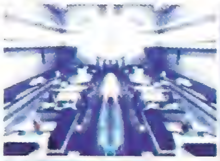
当Jr.等人走投无路之际，CANAAN驾驶着机械人E.S.ASHER及时出现救出众人，并与PELLEGRI乘搭的E.S.ISSACHAR展开连场激战，交战中ASHER与ISSACHAR产生了共鸣现象。

PELLEGRI即将达成目的。

忽然，CANAAN驾驶着ASHER赶来营救。

【EVENT：在兵器工场内】

在VECTOR的兵器工场内，矗立着一部巨大的人型兵器，其脊椎部分的装甲散发出奇怪的黑光，该部分取材自“ANIMA之器”。



灯火通明的兵器工场。

这部机体就是E.S.ASHER了。

◆ ANIMA之器

与ZOHAR同时期发掘，脑髓形状的谜之物体，用作E.S.外装的一部分。

【LOCATION：谜之设施】

这个谜之设施相信跟U-TIC机关有关联，仅看该设施的内部装修，就能令人产生不安感。

这种环境像前作里某小惑星的礼拜堂。

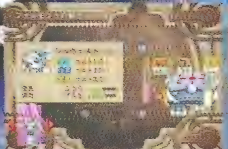
中央的发光物体就是ZOHAR。

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

●GUST ●5月发售预定●RPG ●1人玩●DVD-ROM ●记忆容量未定●6800日元
●http://www.salburg.com/products/a6/index.html ●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡
Atelier Iris Eternal Mana
Text MINAMOTO Design :Kennie

公开MANA调合!

本作最为特别的地方，就是“调合”的过程会得到“MANA(精灵)”协助，而且方法也非常简单。首先选出希望制成的ITEM（道具），然后从多种源素中选出必要的材料，最后选定协助“调合”的MANA便可。补充一点，除了“MANA调合”以外其实还有“SHOP调合”，玩家可根据情况来使


接着选出协助调合的MANA。

最初选出希望调合出的道具种类。

调合成功，新的道具诞生!

了解MANA的特征

MANA虽然只有14种类，不过根据属性关系及源素影响，有可能导致“调合”的失败，所以最好先去了解一下各种MANA的资料，提高成功的比率。

MANA除了本身掌管的源素以外，还可以加入其他源素，例如掌管木素的MANA，能够使用水素来进行调合。
各MANA身上还存在着“交友”和“体力”的指示计，其数值越高，调合的成功率越大。

精灵与精灵之间有一种互相影响的属性关系，举例来说，好动的“炎”精灵与好静的“暗”精灵一同进行调合，失败的机会较高。

MANA ACTION

主人公古尼尔借助MANA的力量，能够做出各种各样的独特动作，这些动作对于探索和取得道具有重大的影响性。

在野外地区使用“源素还元”后取得源素。

源素还元

这个世界上的一切物质，可以全部回复14种源素的状态，“源素还元”属于炼金术士的其中一种能力，主人公古尼尔是初次学会使用的，只要向着版图上的物体发动，经破坏后会变回“源素”。

已往木桶只当作普通的摆设品，这次终于可以变回源素。

回收到的源素，如附图的方法逐一添加上。

战斗中也可使用“源素还元”，把持有的道具物变回基本源素的模样。

狄艾美亚召还

主人公在游戏里可以召唤出掌管“岩素”的MANA“狄艾美亚”，基本用途是把它变为“踏脚石”，让主人公攀登到较高的位置上。

借助狄艾美亚的帮忙，能够到达较高的位置。

破坏弹

召唤出掌管“炎素”的MANA“胡鲁”，主人公古尼尔能够放出高热的燃烧弹，可以将版图上的物体破坏，不过无法取得源素。

即使跳起也无法通过，唯有用“燃烧弹”将障碍物毁掉了!

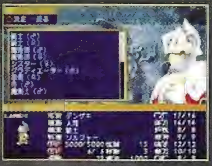
© GUST CO.,LTD.2004/Illustration:双羽纯
※图为开发中画面

© 2004 IDEA FACTORY

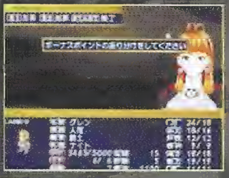
新天魔界 GENERATION OF CHAOS 4

以前笔者曾经为各位介绍过《新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV》(《新天魔界 混沌时代Ⅵ》)的世界观、主要势力，以及登场的角色，本次将会再为各位送上游戏系统的详细讲解，和新登场人物的介绍。

原创角色登场



与以往的系列作品一样，在新作《新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV》中，设有制作原创人物的功能。在游戏开始时，玩家可以随自己的喜好最多创造出3名原创的角色。具体做法是先在16种职业中选择其一，然后再将10点能力值随自己的喜好进行分配，就这样一名原创角色就正式诞生了。在游戏开始以后，他们会以浪人的身份在游戏中登场。



除了新武将以外，《GOC IV》的角色成长系统还加入了新元素。

众多势力任你选择

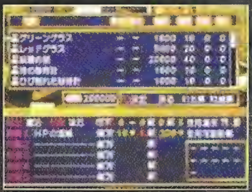
假如使用帝国开始的话，还有详细的系统介绍呢！

与系列以往的作品一样，在游戏开始时，玩家同样可以随自己的心意选择任何一个势力开始游戏。当中包括了由人类、妖精、魔族等不同种族所组成的势力。不同的势力各有他们自己的一套故事背景与剧情，让玩家可以从不同的角度来体会《GOC IV》的世界。如选择杜拉班尼亚帝国开始游戏，还可以看到游戏中各部分的说明，让初心者也可以轻易上手。

●IDEA FACTORY ●预定4月22日发售 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●6800日元 ●http://www.ideaf.co.jp/

主要指令

召集人材，增强国力是战争的基本



以提升国力为目的的最基本的指令，凭借这一套指令，玩家可以招揽各地的人材，买卖战斗中所用的道具，对旗下武将作出各种指示，调查世界各地的势力情报等。当然也不能缺少记录功能。

据点指令

在实行主要指令中的“指示”后，选择我方的领地，就可以对据点上的武将下达指令。当中包括了开发、政治、探索等内政外交的指令。除此以外还有征兵、处理俘虏、编成军团等与军事相关的指令。

富国强兵是战争的基本

要想统一大陆，当然要有强大的军队，不过要支持这样的一支军队，最重要的就是增强国力。以下将会为各位介绍在《GOC IV》中，有关国力的各种指令。

敌据点指令

威力强大的禁咒

实行“指示”后，选择敌方的领地，这样就会出现削弱敌方国力的指令。除了进行破坏活动，和同类游戏中不可缺少的“挖角”，当然还有该系列的特色之一的“禁咒”——让敌方势力受到重大损伤。

新登场人物

残光

独自拥有一套文化与武术的民族——月光之民的族长。为了守护族人而奋起作战，同时也是一位舞蹈的高手。

阳华

非常喜欢猫头鹰，不但在自己的家中养了大量的猫头鹰，还将自己的面具也仿造成猫头鹰模样的忍者。

游那

无论任何状况下都能保持冷静，执行任务果断的忍者，是个几乎完全不会表露出自己感情的人。

吉纲

支持着残光的年轻武者，虽然年龄不大，但却是一名优秀的武术指导者，为了替被帝国军所杀的父亲报仇而参战。

源平

时常用布蒙着面的武者，自从败给吉纲以后，就一直跟随着他一起行动。

击炮

自小便已经开始守护月光之民村的老战士，由于他的功绩，一直被视为村庄的英雄。

新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV Text:义经 Design:SL

●IREM SOFTWARE ENGINEERING●预定6月发售●ACT●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●6800日元●http://www.irem.co.jp/

救火热潮一浪接一浪！

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

樱坂消防隊™

さくらざかしょうぼうたい

《烈火英豪F.D.18》正在好评热卖中，IREM又发表了一款以消防为题的新作。《樱坂消防队》具有日式游戏风格，故事发生在虚构舞台的“樱坂”内，讲述一群消防员的英勇事迹。本期为大家介绍各消防队员的资料、双打模式及第二现场的内容。

消防队员介绍

本作中包含了多位个性丰富的消防员，掌握他们的性格与能力，在火场中合作时自然事半功倍！

本条大地 21岁

主人翁

樱坂消防队的青年消防员，他的兄长雄一郎被誉为年轻的“皇牌消防员”。父母在意外中死亡，他对自己唯一的亲人——哥哥雄一郎十分尊敬。

土井顺平 19岁

消防员

看他的年龄就知道是樱坂消防队的新人，视大地和雄一郎为榜样，日夜专心地努力工作。

堀越隆雄 57岁

消防司令官

就像是樱坂消防队的一位顽固的父亲，从相貌上看得出他对部下管理的严厉态度，主要担任指挥工作。

鸟龙司 25岁

消防员

拥有非凡的消防员资质，但为人小气，在消防署算是个比较有个性的人物。

绪方骏作 30岁

消防员

与雄一郎同期入伍的消防员，像是大地的第二位兄长，体能优越的力量型消防员。

双打模式！两胁插刀齐救火

游戏中设有双打模式，可以跟朋友一起游戏。双打时画面以左右分割的方式来显示。曾在故事模式中登场过的消防员，便可在双打模式中使用。

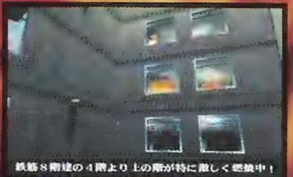
队员能力各有差异。

在分割画面中进行双打。

第二现场 花村贸易大厦

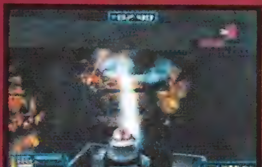
地点：樱坂区芝见川6丁目8番地 5月1日21时32分 天晴

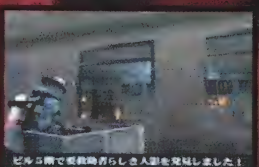
第二关的意外发生在樱坂芝见川区，那里大厦林立，火场的正确位置在花村贸易大厦的“关贸易商事”企业，发生火灾的原因不明。


火灾的原因似乎并不寻常。

架云梯车开始救火

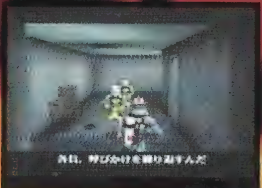
花村大厦由四楼开始起火，主角乘上云梯，率先从外围向建筑物内喷水，务求阻止火势蔓延。


在大厦外围喷水，控制火势。


大地发现五楼有人影出现，于是决定进入火场救援。

进入火场会合救援者

目的是掩护救援者潜入大厦内救人，首先要制止事务所的火势蔓延，在火场中与土井顺平和乌龙司会合后，集中力量扑灭火灾！


成功地与土井他们会合。

危险的情况接踵而来，稍一不慎，性命不保。

发现计时炸弹！

救火行动中，突然有巨大的爆炸声传到大地等人的耳朵里，爆炸声相信是从8楼传来的，玩家需要破坏墙壁，沿着通路前进！

8楼的大爆炸使大厦中出现了一个大洞。

彻底搜索后，调查本次的火灾原因。

樱坂消防队
Text:风之使者 Design:Jo

九怨 Kuon

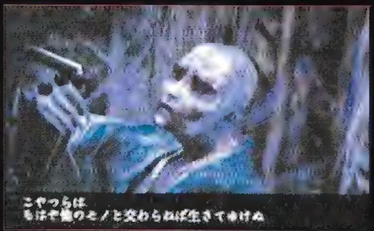
妖丽的纯和风怪谈揭开序幕！！

继续为大家深入介绍游戏中的世界，披露更多游戏的内容，本次要详述的包括部分剧情画面、登场敌人以及攻击系统等。

●FROM SOFTWARE●4月1日●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量 111KB●6800日元●http://www.fromsoftware.co.jp/

蠢蠢欲动的魑魅魍魉之影

游戏中登场的敌人并非"饿鬼"这一类的妖怪，而是因禁忌之术得到仿造生命的人类——"病人"，要解开故事的秘密，"病人"是不可或缺的重要存在。至于"病人"诞生之谜，则要在童谣里才能找出答案。



在屋内一边念经一边看护病人的住持"如睿"，他跟病人又有何关系呢？

孪生姐妹的歌声

在充满异样气氛的大屋内，不断地响起一对孪生姐妹的歌声，虽然悦耳却令人感到毛骨悚然，更增添了游戏中阴森的气息。

敌人在歌声的衬托下来袭，除了直接攻击之外，还会使用阴阳术。

主角的手臂突然被一只不知名的手抓着，叫人大吃一惊！

源源不绝的恐怖

出色的气氛营造再加上逼真的画面与音效，令游戏更为恐怖！

逐步逼近的鬼魅之影、散落大屋内各处的人体残肢……不停地刺激着玩家的神经，而玩家不论是在移动时或是战斗时，都会感受到那突如其来的恐怖！

交错的人际关系

当两名主角在屋内进行探索时，会遇上各式各样的人物，她们之间所发展出来的关系，将会对故事的发展造成极其深远的影响，使游戏的世界观更加富有深度。

© 2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
(图为开发中画面)

浮月目无表情地看着姐姐，两人的关系并非想像中那么密切。

藤原的身体究竟发生了什么事？

深入探索游戏系统

在游戏画面中是不会显示出主角的体力值的，玩家只能通过画面的清晰度和手柄的震动来推测主角目前的状态，更具压迫感。

攻击系统方面，除了曾介绍过的符咒之外，每位主角都配备了直接攻击用的武器，在面对较弱的敌人时，不妨考虑使用武器，以节省符咒吧。

体力值越低的话，手柄的震动便越激烈。

符咒分为攻击用的咒符和召唤式神的式符两种。

浮月的主要武器是小刀。

咲耶则以挥动纸扇来攻击敌人。

两种新的符咒

呼唤出奇异的昆虫，用来引开敌人的注意。

用放射火炎来焚烧敌人，更附有导向能力。

Text :Dr. Game Design : MW

九怨

最强"变种再造人"登场！

控制3名"变种再造人"在变成迷宫的东京市内不断进行战斗的《CRIMSON TEARS》(《猩红之泪》)，再次有新的情报公开！本次除了介绍新角色之外，还会讲解有关战斗系统的详情。

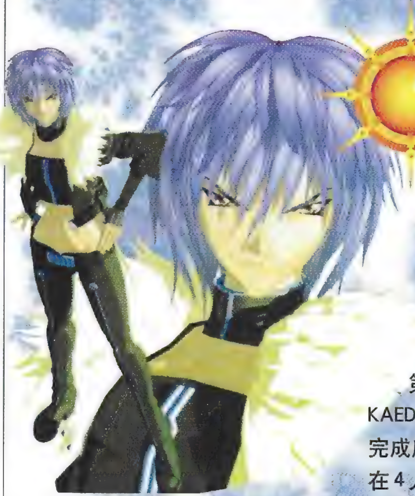
© Spike All Rights Reserved.
© CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

Crimson Tears™
クリムゾン ティアーズ

●CAPCOM●预定4月22日发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量52KB●6800日元●http://www.crim.jp/

CRIMSON TEARS

Text:Dr.Game Design:SL



生体兵器"变种再造人"5号体

HWR-0004 ABEL

第5名"变种再造人"，运用了SHIZUCA、ASUKA、KAEDE和TOKIO的研究成果来开发，拥有现阶段最高的完成度，也因此而首先被送入次元迷宫内，但是却忽然在4人眼前出现并成为敌人。

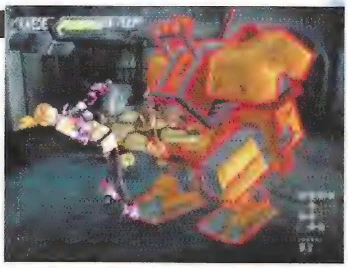
拥有压倒性战斗力的ABEL，其真正目的是什么？

部分登场敌人

游戏中会有大量的敌人向主角袭击，当中包括各种不同类型的敌人，本次便率先为大家介绍其中3款机械型的敌人。

LABOR

原是用于建筑作业的土木工程机械人，但是因地下采掘场变成次元迷宫而暴走，成为了杀人机器。



由于思考机能已完全被破坏，会不分敌我地做出攻击。

ORCUS

A.R.M.A公司所配备的自动警备机械，它正面的小型摄影机一旦发现有移动规律不正常的物体，便会马上发射激光。

在大部分地区出现的喽罗级敌人，会以集团化的方式展开进攻。

GUARDIAN

在生体兵器实用化前开发的量产型机械兵士最终形态，左臂上安装了连发性能极佳的枪械。

除了左臂的机枪外，右臂还装备了肉搏战的武器。

操作系统简介

游戏的操作系统非常简单，基本上只须不断按攻击键就可以了，但假如能掌握其他特殊操作的话，则肯定会更加轻松。

绝对力场○+×键

能轰飞周围的敌人，但与必杀技一样，过度使用会陷入过热状态。

接近攻击□或×键

只须依照不同的次序按□或×键，便可使出各种连续技。

远距离攻击○键

发射枪械攻击，不过要留意剩余的弹药数量。

连锁攻击及锁定系统

游戏中玩家会不断地面对以寡敌众的场面，当玩家击中敌人之后，画面上方会显示连续命中的数目，而且游戏中计算的并非攻击单一敌人的次数，而是把所有的敌人都包括在内，因此玩家可借此挑战自己的技术。

此外，当玩家被包围时，也可利用游戏的自动锁定机能，自动锁定最接近的敌人进行攻击，以便突围而出。

Sony Computer Entertainment Inc.
※图为开发中画面

—どこでもいっしょ—

トロと流れ星

本作的主人公在新迁居的公馆内认识了多罗后便一起开始新生活。在第一个夜晚，他们向着天上的流星许愿，然而却发生了意想不到的事情，流星竟坠落附近的山脚下……主人公与多罗为了让愿望能够实现，决定四处寻找流星的碎片“星之碎片”。作为“多罗5周年”的纪念作，仍然保持着系列独特魅力，当中包括FANS们熟悉的迷你游戏，本次集中为大家介绍一下吧！

争夺星之碎片的对手登场！！

随着新资料陆续公开，再有新的角色出现，他是住在山林里的斯撒，愿望是成为所有人的国王，因为着手收集“星之碎片”，换言之就成为了多罗的竞争对手。

为了得到星之碎片，斯撒经常突然出现阻挡多罗的去路。

斯撒

迷你游戏介绍

接尾令

这种游戏的玩法很简单，别人说出一个句子后，用该句子最后的一个字(音)创作另一段句子，如此类推。但是本次玩法稍作改良了，暂时已知创作句子的字尾不再局限于最后一个“字”，可以是前一个或两个字。

只要想玩这种游戏，随时可以在街上找到对手。

例如图中的情况，多罗需要用尾数上第四个“ブ”字创作，难度颇高。

皮尔的占卜

在公馆旁边的空地上筑起古怪的帐篷，其实那里是皮尔开设的占卜馆，主人公和多罗可以请求皮尔帮忙占卜一下运势，过程非常简单，只要从三张扑克牌中挑选其一便可。

3选1的占卜方法，随着自己的感觉选择。

除了扑克牌之外，还有其他占卜的手段可以使用。

潮流句子

与主人公的谈话期间，多罗会学懂一些新词汇，假如它经常在街上使用，有可能使这些词句成为潮流用语，随处可见可闻。

在某些情况下，多罗的话还被写在商店的横匾上。

单杠

来到公园里，多罗会施展华丽的单杠技巧给大家欣赏，不过多罗的脑筋始终较为特别，它创造出来的单杠技名称，的确是出人意料啊！

多罗的单杠技巧虽然高超，不过它创作的技名实在令人难以理解。

堆沙游戏

向多罗提出几个问题，它便会在沙地上制造出各种物体，不过多罗的美术眼光非常奇特，完成品往往令人大感意外。

以雷神爷爷为主题的创作，想不到竟然是这个模样。

●SCEI●4月1日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量1522KB
●5800日元●http://www.scei.co.jp/●8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

无论哪里都在一起 多罗与流星
Text:MINAMOTO Design:SL

METAL WOLF REV

© 弓原 望／集英社©PrincessSoft

《METAL WOLF》是曾在DC上推出的美少女AVG游戏，以未来世界为舞台，讲述主人公北条皆木对抗具有超能力的邪恶教团。现在厂商将此作移植到PS2上，并在游戏名称后追加了“REV”，代表“REVOLUTION（革命）”、“REVENGE（复仇）”等意思，实际上就是追加了两位新角色、大量EVENT CG及原作者弓原望编写的新剧情，限定版还会随游戏附送一张收录了ENDING歌曲的音乐CD。

STORY

游戏中会出现对话分歧选择。

未来世界，人类社会在荒废的大地上继续发展。社会系统由“惑星开发公社”管理，在其中工作的人被称为“Salaried Man”，并且形成了特权阶层，独占了文明世界。主人公北条皆木是惑星开发公社地方分社的一位下级Salaried Man，与任职OL的樱瑞叶，及新人领导者朝雾火莲等充满个性的人物组成“感情处理课”，每天处理各种各样的事件。某一天，皆木外出工作时结识了一位失忆的少女罗莉莎，还见到了拥有超能力的教团，这次邂逅改变了皆木的日常生活。而种种谜团的关键，就藏在罗莉莎失去的记忆“METAL WOLF”中……

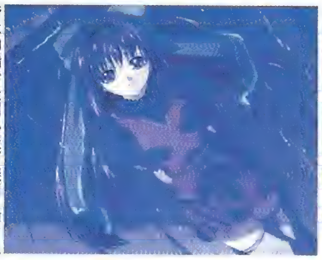
与被称为Beast的谜之敌人交战。

新追加EVENT CG

Q版咲乃的造型十分可爱。

能够三天三夜连续饮食的宇贺神和女佣们正在享受拉面。

皆木和瑞叶走到小屋下避雨，瑞叶湿透的紧身战斗服使她显得非常诱人。



皆木偶然间在孤儿院遭遇罗莉莎的一幕。

顽固的朝雾火莲，皆木对她总是没有办法。

孤儿院的先生卡鲁洛，他拿起罗莉莎的手枪干什么呢？

两位新登场角色

东云咲乃

皆木在镇内结识的一位卖鱼的少女，一向对“公社”的人没有好感。

御八

这位中性打扮的角色是咲乃的老板，是住在镇内的市民。

●PRINCESS SOFT●预定夏季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆位容量未定●6800日元（限定版7800日元）

METAL WOLF REV
Text：风之使者 Design：MW

人气漫画游戏化！

DearS ディアーズ

在《电击COMIC ガオ！》连载的人气漫画《DearS》决定在PS2上推出AVG游戏！游戏内容忠于原作，描述主角与外星少女的同居生活。现在笔者就介绍一下游戏的故事与世界观。

●MEDIA WORKS●预定2004年夏季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●价格未定●记忆容量未定●http://www.Mediaworks.co.jp/

与外星少女的同居生活

主角几原武哉本是一位独居的普通高中生。某一天，在他放学回家途中，认识了一位被称为“DearS”的外星少女，那名少女奇怪地要一直跟着主角回家。途中，少女差点惨遭交通意外，幸好被主角救起，这时少女已经昏迷不醒了……翌日，主角在自宅醒来时，发现少女只穿着一件睡衣躺在自己旁边……自此主角与外星少女过着同居的生活。

翌日，莉恩以无防备的姿态睡在主角旁边。

比主角年幼的宁宁子，每天都会叫醒主角。

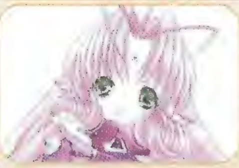
学校的班主任嘉番先生。

游戏中登场的其他DearS

游戏中除了莉恩，还有其他可爱的“DearS”登场，以下介绍两位曾在原作中登场的DearS。至于“DearS”是什么呢？话说故事发生的一年前，在东京湾坠落了一部不明飞行物体，DearS是飞行物体中150位外星人的总称。他们拥有超乎常人的运动能力和语言学习能力，对人类非常友善，现在获得成为日本市民的权利。每位DearS各有自己的职位和阶级。

咪

正规DearS留学生



与主角就读同一所高中的正规DearS留学生少女，视莉恩为竞争对手。

妮亚

DearS总部的警卫员

在DearS总部担当警卫员，作为一位训练生，本次到访是来认识主角的。

游戏系统 SYSTEM

本作以“日”来计算时间，选择不同的行动分歧，能引发不同的事件。例如命令莉恩去“清扫”或“购物”，莉恩会学习到不同的事物，令剧情有所变化！

DearS们缺乏地球常识，需要教导他们.

地图上的角色一目了然

莉恩

主角拾回来的DearS

主角武哉捡回来的DearS少女，她称呼主角为“主人阁下”，服从主角任何的命令。与主角同居时，负责清扫、煮饭等家务工作。缺乏地球上人类常识的莉恩，在打扫时会脱光身上的衣服，或在街上以超越常人的速度走路，这些怪异的行为唯有靠主角来制止她了。

©2003 PEACH-PIT. Media Works Inc.

DearS Text：风之使者 Design：Kennie

由三个模式组合而成的SRPG

在《转生学园幻苍录》中，主要可以分为3个模式，当中包括了让主角任意在游戏世界内移动的“行动冒险模式”（ACTIVE ADVENTURE MODE），与游戏世界中的角色交流的“故事模式”（STORY MODE），以及紧张刺激的“战斗模式”（BATTLE MODE）。以下将为各位分别进行详细介绍！

以学园为背景，描述一群拥有特殊能力的主角，在生死边缘战斗与成长过程的游戏《转生学园幻苍录》。本次将会为各位详细介绍游戏系统方面的内容，让大家可以先睹为快。

ACTIVE ADVENTURE MODE

与世界各地的角色互相交流

游戏中设有名为“行动点”的数值，每作出一次行动就会相应减少。目的地可以任由玩家自己选择，途中将会有各种人物与剧情等待着玩家们去发掘。

宝藏院道场

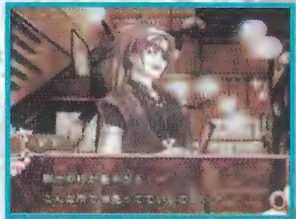
以迷你游戏的形式进行修练，修练成功后就可以令角色的能力上升，不过在每次“ACTIVE ADVENTURE MODE”中，都只能进入一次。

七濑神宫

占卦人物间的相性，以及求签的地方。除了特定的剧情以外，不会消费主角的行动值。

菊宫堂

买卖道具，强化魂神，以及搜集“朱砂的碎片”来交换道具的商店，在大多数的情况下不会消耗角色的行动值。



BATTLE MODE

操作简单而紧张刺激的战斗

战斗部分，以瞬间爆发力的高低为顺序，让每名角色逐一展开行动的典型SLG。每场战斗都有不同的达成条件，满足条件才可以过关。而根据参战角色的相性度，还可以发动多种不同的战斗支援技能。

活用角色的属性

每名角色都有着不同的属性设定，根据属性的特质，互相产生牵制的效果。相性越佳，攻击的效果也越强。活用其中的法则，战斗时就会事半功倍。

物理、术、魂神

战斗中可供使用的技能，分别有以武器进行攻击的“物理”，以灵力使出攻击、回复的“术”，还有角色借助本身守护神力量的“魂神”这3类。其中以“魂神”的效果为最高，然而由于发动条件各有不同，因此并不容易掌握。

STORY MODE

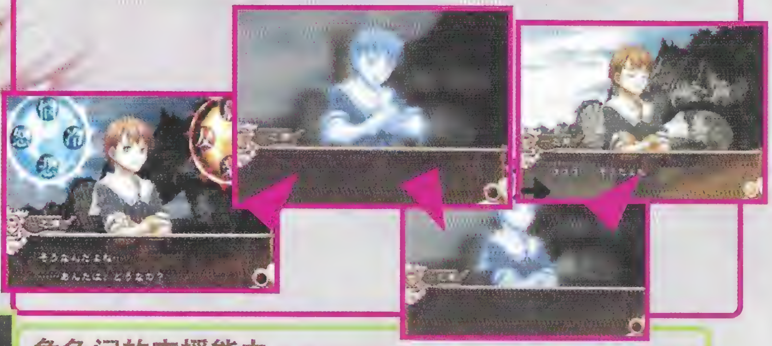
注入玩家感情的RES系统

当主角遇上其他人物，就会发生对话剧情。在对话剧情中，玩家经常都会遇上输入感情的画面。这就是本作的最大特点“RES系统”。根据玩家选择的感情和交谈对方的性格，不但角色间的关系，就连主角的能力也会受到相当大的影响。

游戏内提供了正面与负面各4种不同的感情，供玩家选择。最初分别可以选择“怒”、“恼”、“冷”、“悲”、“友”、“慕”、“优”、“乐”等8项，而随着人物的相性值改变，可供选择的感情也会上升一级。然而在指定时间内不做任何选择，就会被视作无视对方。

读取对方感情的RES-R

在RES的选择过后，根据对方的相性值变化，画面上也有可能显示出名为RES-R的效果。这是交谈对方对于主角选择感情的反应，借此可以看出对方的想法。不过角色的相性值过低时，就不会表示出来了。



角色间的支援能力

如角色之间的相性度高时，在战斗中就会发生保护同伴、反击敌人等不同的“战斗支援”效果。而当相性值高至一定的水平时，还可以使出名为“相阵连技”的合作技，不过有关的详细资料尚不情楚。

● ASMIK ACE ENTERTAINMENT ●暂定今年春季● SRPG ●一人玩
● DVD-ROM ●记忆容量未定●价格未定● http://tensho-go.com/

转生学园幻苍录
Text：义哲 Design：SL

©2004 ASMIK ACE ENTERTAINMENT，INC. ※图画为开发中

本次冒险的目的是……寻宝！

ピクミン2 PIKMIN

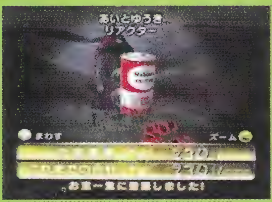
游戏的正式发售日终于决定了！本次将送上该游戏有关的最新情报，包括系统方面的更新点以及部分新要素。

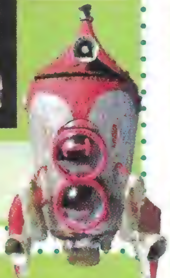
©2001,2003 Nintendo
（图为开发中画面）

●任天堂●4月29日●ACT●1至2人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.nintendo.co.jp

新的太空船：海豚初号机

本次由于增加了一人，因此所乘坐的太空船也变成了海豚初号机，这艘船除了用来移动之外，还会在各方面协助两位主角，绝对是冒险中不可缺少的好帮手！


海豚初号机拥有多种机能，包括估计物品的价值。


海豚初号机
虽然外表已相当破旧，但仍是十分值得信赖的。

令人喜出望外的宝物

本次游戏的目的跟前作不同，不再是修理太空船返回家园，而是收集值钱的宝物，以挽救陷入破产边缘的运输公司，而且同样也需要Pikmin的帮助才能达成。

游戏中会有不少令人惊喜的宝物，看！那是卡片型游戏机Game & Watch啊！

新Pikmin的新力量

紫Pikmin

由于体形笨重，因此用来投向敌人能产生更大的杀伤力。

白Pikmin

不仅移动速度快，更能抵御剧毒，最适合在恶劣的环境中生存。

二人合力进行游戏

本作最大的特色，就是可以由奥莉玛和路易分头进行冒险，各自带领Pikmin来完成任务。

先把所有的Pikmin集合在一起。

奥莉玛和路易各自带领着Pikmin出发，这样便能更有效率地寻找宝物了！

奥莉玛组
奥莉玛带着红色的Pikmin，沿着陆路寻找。

路易组
路易则率领蓝色的Pikmin，游到别处去寻找。

只须把Pikmin抛给对方，由对方带队便可以继续行动了！

两组人马终于会合了，可惜却被地形所阻隔……

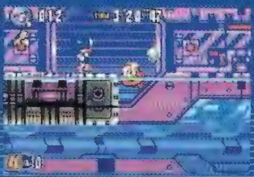
新的机关装置登场

发现了好像跷跷板一样的新地形，当Pikmin踏在一方之上时，另一边的地形便会上升，因此计算Pikmin的数目和重量也成为了游戏中的新要素。

把Pikmin抛向另一边，这里的地形便会上升。

Text:Dr. Game Design：MW

PIKMIN2



索尼克的冒险旅程再度展开！

ソニックアドバンス3™

在日本及海外赢得大人气，代表着正义的SEGA吉祥物——超音速刺猬 SONIC 即将在 GBA 上第三度登场，它将会与同伴们联手向邪恶的蛋头博士挑战！

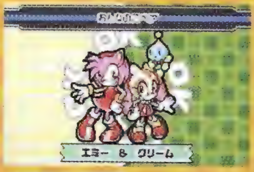
《索尼克大冒险 3》故事内容

邪恶的蛋头博士使用了“混沌翡翠”使世界分断成为7个部分，全世界陷入一片混乱。蛋头博士觊觎这个时机已久，他要去建筑自己的王国“EGGMAN LAND”。与此同时，SONIC 及 TALES 得知这个危机后，为避免世界陷入分裂的状态，决定去寻找7个可以控制“混沌翡翠”的“混沌控制器”。另一方面，蛋头博士的人工智能已经准备好了究极的机械武器，究竟SONIC能否阻止蛋头博士的野心，拯救这个世界呢？

二人合作组队吧

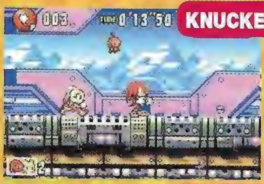
游戏开始时，玩家可以选择操控的主角及拍档，由于可选用的角色只有5个，因此可以配队的组合共有20种。

选择不同的组合，开始时会出现不同的 STAGE。



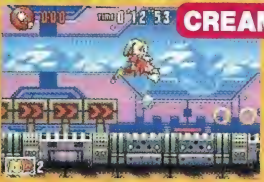
女子组合 TWINS！

不同组合有不同效果？



KNUCKES

当KNUCKES选CREAM作为拍档时，CREAM 的 Choas会变身为红色，究竟是什么原因呢？



CREAM

当CREAM选KNUCKES作为拍档时，CREAM可以骑在KNUCKES背上在空中行动，并接受指示作出攻击。

使出不同的合体技

当按动呼唤拍档的键时，就可以使出合体技。而不同的角色组合所使出的合体技都不同，大家慢慢发掘吧！

SONIC 将 KNUCKES 搓成一个球。

扔出去进行攻击！

可以使用的角色

SONIC

热爱自由，不喜欢拐弯抹角的主角，是史上最高速的刺猬！

TALES

拥有两条尾巴的狐狸，心地善良，与SONIC是最佳拍档，擅长机械装置。

KNUCKES

性格豪爽而固执，与SONIC之间亦敌亦友。

EMY

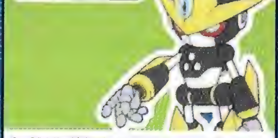
内心一直追随着SONIC，自称为它的女朋友，性格直率。

CREAM

带着 Choas 的兔女孩，做任何事都尽力去完成。

新登场竞敌

G-MAIL



G-MAIL 曾经在《SONIC BATTLE》中登场，由蛋头博士所创造的机械兵器，是可携带多种武器的泛用型机械人。

部分 ZONE 介绍

ZONE 1 国道 99

高楼大厦林立的一关，要通过不同的跳跃动作才可以过关。

ZONE 2 日落山

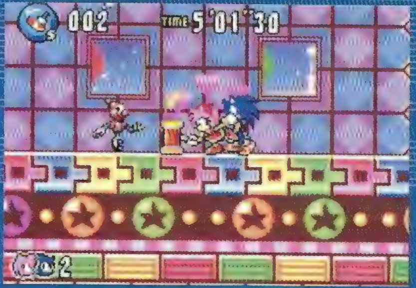
夕阳斜照的山区地带，除了茂密的机械森林外，还有地洞可以进入。

ZONE 3 海洋基地

内部是一个工厂的地带，地面湿漉漉的，对SONIC的起跑相当不利。

ZONE 4 玩具王国

颜色鲜艳的场所，是否会被色彩迷惑而失去方向感呢？



其他模式？

《SONIC ADVANCE 3》除了主要的故事模式外，还有“TIME ATTACK 模式”及“Choas 争夺战模式”。而且在这些模式下可以与朋友进行连线对战，相信会更有乐趣呢！

←Choas争夺战最多可以2对2进行。

● SEGA ● 6月17日 ● ACT ● 1人玩 ● 盒带 ● 内置记忆芯片 ● 4800日元 ● http://www.sonicteam.co.jp ● 对应通讯对战线

SONIC ADVANCE 3

Text :猫部 Design :sam

Original Game © SEGA © SONICTEAM/SEGA,2004

游戏模式逐一介绍！

大受欢迎的高达系列最新作《GUNDAM SEED》再次宣布游戏化，而且本次罕见地以冒险游戏的形式推出，相信大家在玩过之后，肯定会对原作的世界观有更加深入的认识。

机動戦士 ガンダムSEED MOBILE SUIT GUNDAM 友と君と戦場で。

●BANDAI ●5月13日 ●AVG ●1人玩 ●盒带 ●电池记忆 ●4800日元 ●http://www.bandai.co.jp/

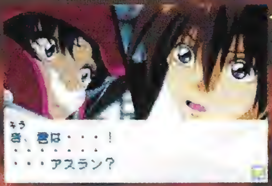
机动战士GUNDAM SEED 与战友相伴在战场上

Text :Dr. Game Design :SL

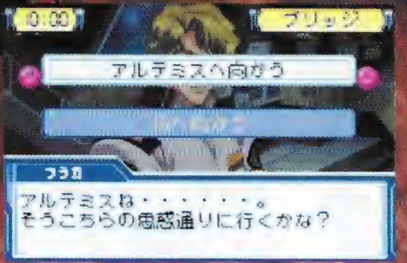
再次体验扣人心弦的剧情

所有TV版中的角色都将粉墨登场。

◀也许你会发现众多角色不为人知的一面。



◀当然少不了令人难忘的名场面！



在原作中大天使号是往亚尔迪美斯去的，但假如选择前往月球去的话……▶

在这个游戏中，玩家扮演故事的主角基拉·大和，再一次体验原作电视版全50话的剧情，而且除了原作中的情节之外，更会收录动画版中所没有的故事，比如大天使号上大家的日常生活等，令FANS们更能投入到游戏的乐趣中。另外，剧情的发展也会根据玩家在面对选择分歧时的抉择而出现变化，发展出与原作完全不同的分歧剧情，体会一段架空的故事。

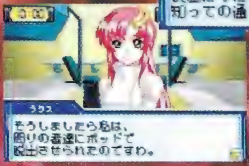
在大天使号上随意走动

▲大天使号内可移动的地点包括食堂展望台及MS库等。

▼剧情中会交待札夫特军的动向。

▼原作中也曾出现过的砂漠市场，游戏里会有什么事情发生呢？

▶画面左上方所显示的是时间，是否代表在不同时间到不同地点去会发生不同的事件呢？



游戏主要分为冒险和战斗两个部分，在冒险部分中，玩家可以在大天使号及其他地方自由移动，跟碰上的不同角色进行沟通，不仅可加深对他们的了解，还有机会取得各种有用的道具。

充满迫力的战斗画面！

▲部分战斗会加插交战双方的对话画面。

▼所有机体都会以真实的比例登场，倍添迫力。

◀右下方的雷达画面究竟有何作用？

▼登场机体总数超过40种，令人目不暇给！

虽然有关战斗系统的详情仍未公开，但是从已发表的画面中也可了解一二，当中包括类似战略游戏的地图画面以及战斗时的特写画面，而相信战斗的结果也会影响故事的发展，不过进一步的情况则要留待厂商的公布了！

© 创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送　© BANDAI 2004　（图为开发中画面）

再度发挥太阳的威力吧！！

续·我们的太阳 ~太阳少年姜波

于去年夏天发售，引入了阳光感应器的崭新类型动作RPG《我们的太阳》，终于宣布推出续集了！本次游戏将会加入更多的新要素，就让我们再一次感受一下小岛秀夫先生无限的创意吧！

© 2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan（图为开发中画面）

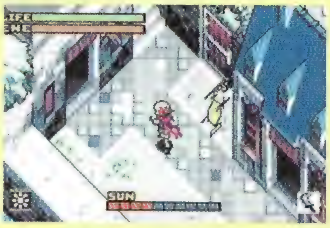
游戏画面初公开！

从厂商首次公开的游戏画面中，可以推测出游戏的基本系统仍是以前作为蓝本，采用斜下方45度角的视点。而画面下方的太阳计则会显示出目前感应到的阳光强度，此外还会尝试加入更多的新要素，例如在市镇上与其他人交谈和购物等，实在令人期待！

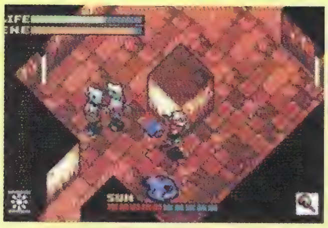
当然引用太阳光的要素还会大幅度增加。

1 太阳计是游戏关键！

太阳计用以表示目前阳光感应器所收集到的阳光强度，仍然是极为重要的要素，太阳计的显示格数越高，太阳枪的充电速度和Pile Driver的威力也会越来越强，而在前作中以阳光的强度来影响游戏中地形和气候的变化，这一点相信还会得以保留，说不定还会加入太阳光与内藏时钟对应的事件呢！



太阳枪能源不足的话，深入敌阵后会十分危险！

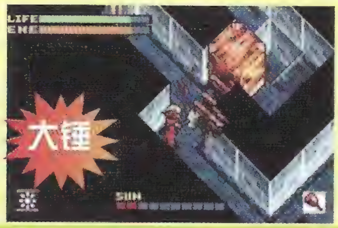


到底还会加入什么新要素呢？实在叫人期待啊！

2 也会有新武器登场！？

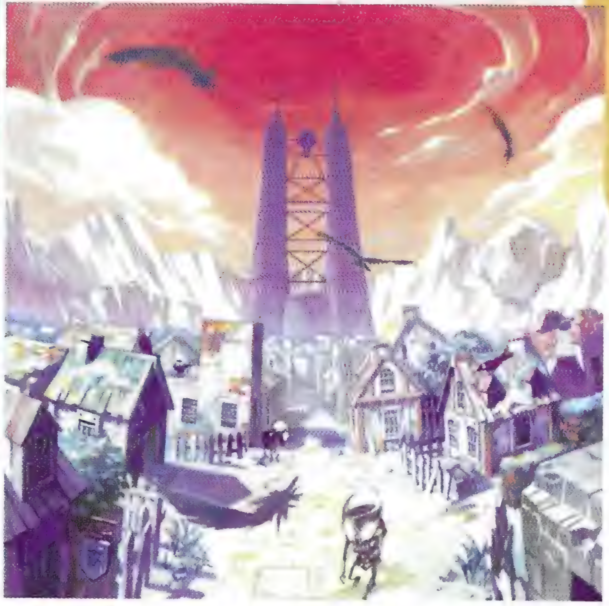
前作中除了太阳枪之外，主角还可装备各种不同功能的武器。而本作中则会加入更多不同种类的武器，虽然详细的清单仍未公开，但是肯定会使游戏更加有趣！

目前已知的3种武器



不死怪物徘徊的市镇 SUN MIGERO

本次游戏的舞台仍然是被不死怪物盘据着的市镇SUN MIGERO，在前作中镇上只剩下少数的人类，不过在本作中似乎有所变化，主角会遇到更多的人类，发展出各种剧情和人物关系。



太阳是我的战友！ 太阳少年姜波

承继了太阳与月亮血统的僵尸猎人，带着父亲遗留下来的红色围巾，利用太阳枪把不死怪物净化，与太阳使者御天道一起来到SUN MIGERO。

看见屋外的招牌，这里莫非就是武器店？

●KONAMI ●预定夏季发售 ●RPG ●1至4人玩 ●盒带 ●电池记忆 ●价格未定 ●http://www.konami.co.jp/ ●对应双打线

续·我们的太阳 太阳少年姜波
Text:Dr. Game Design:MW

揭开父母被杀之谜！

哈利波特 阿兹卡班的逃犯

ハリー・ポッター とアズカバンの囚人

继“神秘的魔法石”和“消失的密室”之后，哈利波特的第3部“阿兹卡班的逃犯”也宣布游戏化，而且还同时在PS2、GC及GBA上推出，各位哈利波特的FANS们千万不要错过了！

© 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO TM & © Warner Bros. （图为开发中画面）

从阿兹卡班逃脱的杀人鬼

本次的故事讲述曾被控告杀死哈利波特双亲以及10多个人类的可怕杀人鬼天狼星・布莱克，竟然从守卫森严的阿兹卡班监狱中逃脱了，而且还听说他的下一个目标正是哈利波特！到底哈利波特会如何面对杀害自己父母的仇人呢？为何当年天狼星会向佛地魔出卖自己的好友——哈利波特的双亲呢？而新上任的黑魔法防御术老师路平教授又隐藏着什么秘密呢？

GC版
人物的相貌跟真人十分接近啊！

PS2版
画面素质比前作更出色。

GC版
哈利波特能否避开天狼星的魔掌？

GC版
有关动作方面的难题便交给哈利波特吧！

活用3名主角的特性

游戏中哈利、荣恩和妙丽3个好朋友会再次并肩作战，玩家可以随时变换控制的角色，并运用每个人的特长来闯过难关，在这3人之中以哈利波特的身手最为灵活，能跳到高处或用绳子攀爬到其他地方去；荣恩则擅长使用各种魔法道具，至于优等生妙丽最拿手的当然就是强力的魔法了！

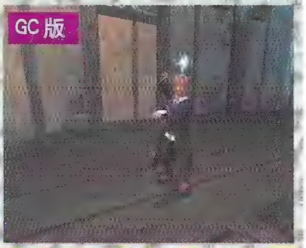
PS2版
妙丽懂得很多他们两人无法使用的魔法。

PS2版
荣恩的各种道具在冒险途中极有帮助！

J.K.罗琳参与制作

游戏除了完全参照原作的剧情和场景来制作之外，更特别邀请到原作者J.K.罗琳参与制作。除了原作中出现的魔法外还加入了多种原创的魔法，包括用魔法控制其他小动物，以此进入人类无法抵达的地方进行探索。

PS2版
游戏中所有场景均是参照电影剧情与小说的描写来制作的。


GC版
到底会有什么样的原创魔法呢？真想早点知道啊！

各版本独有要素公开

在游戏所推出的3个版本中，均备有不同的独有要素。首先，PS2版可使用Eye Toy来玩迷你游戏；GC版则可把迷你游戏下载到GBA上玩，或是把猫头鹰放在GBA上进行培育；GBA版加入了收集卡牌的要素，可以让玩家在战斗中使用。

PS2版
游戏中收录了多个迷你游戏，有些还对应Eye Toy！

PS2版
是否会出现必须看过小说或电影才懂得如何解答的难题呢？

GBA版
这个迷你游戏是要骑着巴嘴到达目的地。

GBA版
卡牌的总数超过100种，包括“著名巫师”及“魔法生物”等。

●Electronic Arts●6月26日●ACT●1人玩●DVD-ROM／专用DVD-ROM／盒带●未定／电池记忆●价格未定●http://www.electronicarts.co.jp/●对应Eye Toy(PS2版)，GBA线(GC，GBA版)

Text: Dr. Game Design: MW

PS2 胜负师传说 哲也 DIGEST

ATHENA／5月27日／5800日元／CD-ROM／TAB／记忆容量未定

注目度 70%

由同名漫画《胜负师传说 哲也》改编而成的麻将作品，当中收录了漫画中大部分的故事剧情，而且“出千”的技巧还多达100种以上，跟原著十分相似。此外，在游戏里还可以跟搭档打双人麻将。在牌局的进行中，玩家可即时向搭档发出指示，让他打出自己想要的牌。当然，除了主角哲也之外，房州、印南及单九等人均会登场，喜欢这套漫画的玩家相信会更有投入感。

© Athena 2004

PS2 WINNING POST 6 MAXIMUM 2004

KOEI／5月20日／SLG／6800日元／DVD-ROM／记忆容量未定

注目度 70%

KOEI的著名的模拟赛马系列《WINNING POST》，不知不觉已推出到第六作。本次推出的《WINNING POST 6 MAXIMUM 2004》会对应2004年度的最新马匹资料，将竞马场内外真实的一面反映到游戏之中。而新作中还会加入种马及骑手的编辑系统，玩家可随自己的喜好来调整各种资料。另外，新作还会收录150匹赛马迷最喜爱的种马，大家可以借助它们的优良血统，孕育新一代的“马皇”！

© 2004 KOEI Co.Ltd

GBA 茶茶丸Jr.传承记 JALECO COLLECTION

JALECO／5月28日／ACT／4800日元／1人玩／盒带／电池记忆

注目度 67%

多年前的名作《茶茶丸》终于有机会再次跟大家见面，不过本次的主角不再是沙沙丸，而是他的儿子“茶茶丸Jr.”。在游戏中，玩家要操作着茶茶丸Jr.跟妖魔作战，而除了可以使用基本的武器外，还可以运用炸弹攻击敌人以及各种特殊技，当然二段跳和三角跳这些固有技巧也能够使用到。另外，新作中还会收录JALECO公司曾经在任天堂旗下主机上推出过的5款名作，绝对称得上是“买一送五”。

©JALECO

PS2 STREET FIGHTER III 3rd STRIKE fight for the future

CAPCOM／发售日未定／FTG／1至2人玩／媒体未定／记忆容量未定／价格未定／http://www.capcom.co.jp/sf3_3rd/DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

注目度 67%

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE》自1999年在街机市场上推出以来，5年间一直受到FANS们的热烈支持，如今终于决定移植到PS2上了！本作严谨的系统以及爽快激烈的对战节奏，已经达到了现今2D对战格斗游戏的顶级水平。而“III系列”里常见的“BLOCKING SYSTEM”和“SUPER ARTS SELECT”等要素，仍然完整地保留下来。再加上众多玩家熟识的角色均以全新的姿态在游戏里出现，FANS岂可错过！

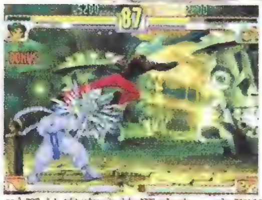
两代的主角在PS2上将要展开生死决战！

BLOCKING SYSTEM

在受到敌方攻击前的一瞬间，遇到上、中段攻击时将十字键推前，遇到下段攻击时将十字键拉下，这样做能够有效地拨开对手的攻击。换句话说，本作比其他同类型游戏更着重攻防战术的运用。

被对手抓住了，这种情况下要怎样脱险呢？

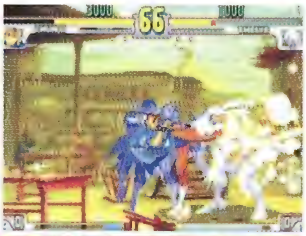
先拨开对手的远距离攻击，接着立即进行猛烈的反击。



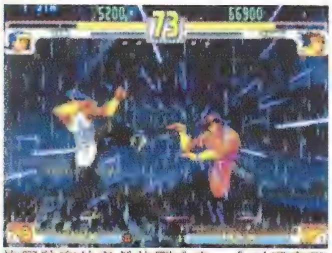
对手从半空中施展攻击，立即运用BLOCKING SYSTEM招架。

SUPER ARTS SELECT

每个角色都懂得3种强力的必杀技“SUPER ARTS”，游戏中可以从中选择其一来战斗，玩家们在对战前需要根据对手的情况来选出适合的必杀技。



针对对手的能力、使出威力强劲的SUPER ARTS。



施展独有的必杀炸裂攻击，令对手毫无招架之力。

对战前先要考虑一下对手的能力，选出最理想的超必杀技。

© CAPCOM CO.,LTD.1999,2004 ALL RIGHT RESERVED.

※图为开发中画面

© 2004 NEEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd.
© 2004 ZERO-ONE CO.
© 2004 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 2004 KONAMI
© 2004 TAKAYAMA-DO.COM
© 2004 BASEBALL MAGAZINE SHA Co., Ltd.

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!

© 2004 KONAMI

近期以插卡形式进行的街机游戏越来越多，当中部分除了用作记录玩家成绩资料的专用记忆卡以外，还会加入各种资料卡片的游戏，如刚推出不久的《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2002–2003》以及早前推出的《KEY OF AVALON》。而随着这个卡片游戏流入街机的浪潮，KONAMI也推出了一个加入同样要素的作品《BALLTE CLIMAXX》。游戏以在日本与美国两地都受到广泛欢迎的摔角为题材，加入收集卡片的系统，而且还可以提供网上对战功能！可说用尽目前街机游戏最先进的元素。现在马上为各位介绍这个《BALLTE CLIMAXX》的内容吧！

● ARCADE ● KONAMI ●暂定 2004年 5月推出● FTG ● 1人玩
● http://www.konami.co.jp/ ●专用记忆卡 、专用游戏卡对应

BATTLE CLIMAXX
Text:义绍 Design:SL

成立属于你的摔角队！

与近期街机最流行的《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2002–2003》同样，《BALLTE CLIMAXX》中玩家以组织一个属于自己的队伍为目的。而组成队伍的方式，也与《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2002–2003》同样，将玩家手上的卡片放在游戏机的感应器上，就可以将选手的资料读取，让玩家进行游戏。

角色卡与技能卡

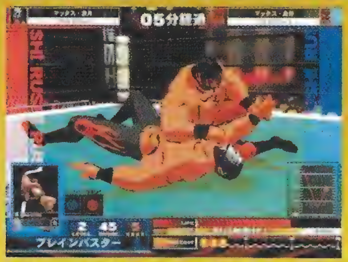
在《BALLTE CLIMAXX》中的卡片多达385张，主要可以分为两类：角色卡和技能卡。角色卡共有135张，每一张角色卡上记载了不同选手的资料，当然其中也会收录著名选手的卡片；其余的250种卡片就是记录了各种各样摔角技的技能卡。利用角色的能力，配合适用的摔角技组合应战，才能发挥出最大的战斗力！

STARTER PACK的内容

与其他的CARD GAME相同，在启动《BALLTE CLIMAXX》之前，玩家必须先购入一套开始游戏所需的卡片——STARTER PACK。其中包括了一张记忆卡，一张角色卡以及十张技能卡，让玩家作好初期作战的准备。

比赛开始！

游戏的内容，主要以技能来分胜负，每一种技能也会设定级数，全游戏的技能卡总共分为三级。级别之间就有如"剪刀石头布"的关系一样，LV3胜过LV2，LV2胜过LV1，LV1则胜过LV3。比赛的胜负在于双方够否在限时内将对手放倒3次，又或是使对方放弃比赛。游戏进行时，只要用卡片扫过感应器，就可以将资料读进电脑，在游戏中让角色使出卡片上的技能！



登记你的队伍名称

在初次开始游戏时，玩家必须先输入一个属于你的队伍所独有的名字，然后就可以将希望加入队中的角色卡片放到感应器上，进行登记。每次开始游戏后，玩家可以先对选择出赛的选手进行训练，完成后就会正式开始战斗。玩家的队伍最多可以登记10名角色，每次参赛也可作出不同选择。

完成赛事后的收获

与其他同类的作品一样，在《BALLTE CLIMAXX》的每一场游戏完成后，游戏成绩也会记录在记忆卡之中，除此以外，当然也能获得一张新的卡片。新的卡片将会完全随机，不论是角色卡还是技能卡都有可能出现。逐渐收集强力的卡片，将队伍的实力强化吧！

块魂

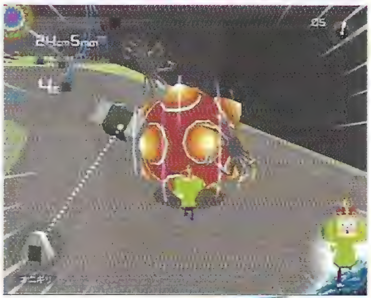
"块魂"是一个充满特色的动作游戏，微小的外星王子不惜使出浑身招数，也要使漆黑的夜空再次绽放出灿烂的星光，你也来帮他一把吧！

基本操作	
前进：左摇杆↑右摇杆↑	后退：左摇杆↓右摇杆↓
右转：左摇杆↑右摇杆↓	左转：左摇杆↓右摇杆↑
水平移动(左)：左摇杆←右摇杆←	
水平移动(右)：左摇杆→右摇杆→	
180度转身：同时按下L3+R3(04)	疾冲：左右摇杆交互拉动(03)
跳跃：R1键	切换成主观视点 L1键
START键：暂停游戏	

© 2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

180度转身

疾冲



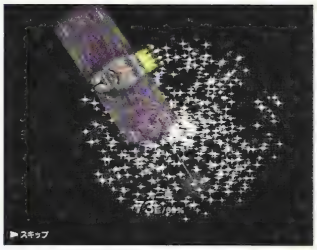
用造星仪来制造星空吧！

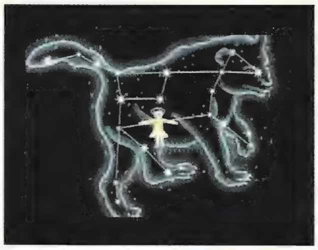
游戏的目的，就是要滚动造星仪来吸住各种物品，令造星仪越来越巨大，只须在指定时间内使造星仪到达指定的尺寸(画面左上方的显示)便可过关；游戏开始时，造星仪只能吸住细小的物品，但随着造星仪渐渐增大，便可吸住更大的物品，只要使造星仪继续增大的话，即使是建筑物或岛屿等巨大的物品也可吸住。

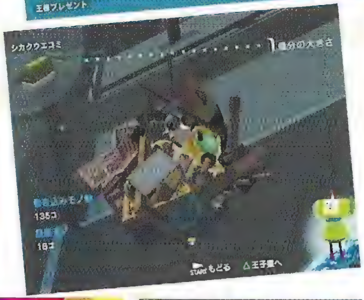
在遇上人类或动物等会移动的物体时，可先利用尺寸的优势把对方撞开，然后再把它们吸住，但要注意若造星仪的大小不足的话，是会被对方反撞开的。

星星和星座

在过关时，大王会因应造星仪所吸住的物品来为星星命名，然后放在天空上成为星星，此外，假如玩家选择制作星座的话，更可制造出各种美丽的星座，制造星座必须吸住与星座相关的物品，例如要制作"大熊座"、"御牛座"或"巨蟹座"时，必须吸住熊、牛和蟹等相关的物品，才能成功过关。

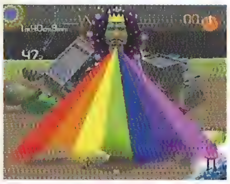






流星出现条件一览

游戏主要分为"屋子"、"小镇"和"世界"3部分，每个部分均由数个版图组成，各有不同的时间和尺寸限制，假如玩家能创出佳绩的话，更会使美丽的流星出现，接下来先公开游戏首3关的流星出现的条件评价。

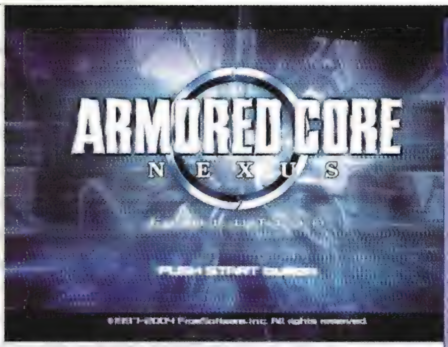


	流星出现条件	过关条件	评价"普通"	评价"不俗"	评价"厉害"
造星仪1	1分钟内过关	10cm以上	12～14cm	14～15cm	15cm以上
造星仪2	3分钟内过关	20cm以上	25～30cm	30～34cm	34cm以上
造星仪3	4分钟内过关	50cm以上	60～70cm	70～80cm	80cm以上

●NAMCO●发售中●ACT●1～2人玩●DVD-ROM●655KB●4500日元●http://www.namco.co.jp/

Text：Dr. Game Design：MW

ARMORED CORE NEXUS



©1997–2004 FROM SOFTWARE Inc. All rights

万众期待的“《ARMORED CORE（装甲核心）》系列”最新作《NEXUS》终于强势推出。新作中除了加入大量新原素，还会附送一张《REVOLUTION DISC》，当中收录了以往“《AC》系列”的作品，喜欢“《AC》系列”的朋友相信这次会大感满意吧！

ACTIVE MISSION

在游戏中，有可能同时出现复数个任务，玩家接受哪一间企业委托的任务，其结果会直接影响故事的发展。而在任务失败的情况下，还会出现不同的新任务，使故事分岐出现更大的变化。

格纳装备

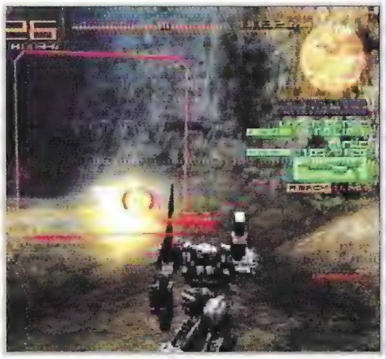
格纳装备是(NEXUS)新增的要素，机体可以将格纳武器收藏起来，等待必须要使用的时候再取出来。在使用格纳武器时，要先将两腕其中的一样武器舍弃掉，然后才能换入后备武器，是持久战时的重要支柱。另外玩家还可以针对每一种机体的特点，来装备各种性能不同的武器，灵活性比以往更大。可惜的是，舍弃的武器不能再次重复使用。

不要脱离作战领域

根据不同的任务，作战领域也有一定的差异。在一些广阔的地域进行任务时，玩家必须小心是否走出了作战领域，因为一不小心离开了作战领域便算是作战失败。而有时在边界作战时，还有机会被敌人误射至作战领域以外，因此最好避免在领域边界处战斗。此外，在高处战斗时也要小心，只要失足掉下山崖的话，也算是离开了作战区域。

导弹回避方法

初期机体的BOOSTER（加速器）性能非常差，就算是上级者也很难完全避过敌人的导弹，所以在游戏初期必须先更换一些性能较优秀的加速装置。此外增强发电机的性能，可使加速器的使用时间增长。还要加厚装甲硬度，使机体的耐久力上升。当遇到由前方射来的导弹时，就要向导弹的反方向进行左右回避。



全机体部件用途简介

头部(HEAD)

追加了“对ECM性能”和“夜视镜”功能。而利用雷达来侦测敌人，其间隔数值会化为数值设定。

核心(CORE)

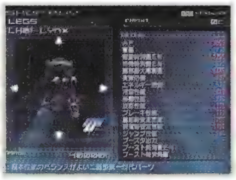
增加了OVER BOOSTER等类型的新核心，有些可以收藏为格纳武器，使核心的用途更为广泛。

腕部(ARMS)

冷却机能全面上升。激光剑精度转变成“激光剑适应性”。另外还加入了照准精度和照准调整时间等项目。

脚部(LEGS)

冷却机能全面上升。由于被炮弹击中时会使机体失去平衡，因此“中弹时的安定性”在新作中极为重要。



瞄准器(FCS)

武器锁定时间和导弹锁定时间都有改变。另外还加入了“瞄准最大距离”和“瞄准可能平均距离”等设定。

肩武器(BACK UNIT R/L)

分为左肩专用和右肩专用的大炮，两者之间不能交替使用，而且性能上也有着细微的变化。

附加配件(EXTENSION)

用途跟前作一样，追加装甲的性能调整有很大变化，另外还加入新的附加配件，可使弹药数目增加。

内部装置(INSIDE)

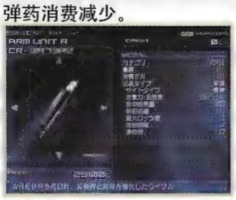
新增大量内部装置的制品，但效果则没有太大变化。虽然已不能在战斗中舍弃部件，不过重量却大幅度地减轻。

左手武器(ARM UNIT L)

主要是用来装备高发热的能量武器，能对敌人造成很大伤害。另外追加了为机关枪补给弹药的设定。

右手武器(ARM UNIT R)

可供选择的部件变成使用一些发热量高的武器，而盾牌的性能也大幅度地改变，会使左手及肩部武器的弹药消费减少。



发电机(GENERATOR)

性能上并没有增减的部件，整体平衡度作了适当的调整。而且还存在着一些出力高且能存储大量电力的发电机。

散热器(RADIATOR)

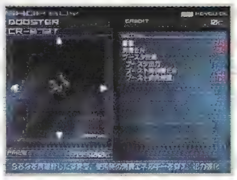
用作紧急散热或在EN消尽之际，就能发挥这个部件的威力。而在新作中，紧急装置的性能已大幅上升。

OPTIONAL PARTS(可改变配件)

必要的SLOT数大幅减少，相对地核心的SLOT数增加，而且能够同时配备多件OPTIONAL PARTS。

加速器(BOOSTER)

一直以来BOOSTER都要消耗大量EN，不过从比例上讲本作已大幅度地减少。



格纳武器(HANGER UNIT LR)

放置预备武器的空间，能够同时存储左右的轻量腕用武器，是本作新增的重要功能。

初心锦囊

●FROM SOFTWARE●ACT●3月18日发售●1至4人玩
●7800日元●记忆容量120KB●DVD-ROM×2

ARMORED CORE NEXUS
Text:秀哲 Design:SL

KONAMI 2004 GAMES EXPOSED

本期的“特别介绍”将会为各位玩家送上有关KONAMI各名作开发阵营中的精英分子的访问。对KONAMI旗下的游戏新动向有兴趣的读者千万不能错过啊！

《NANOBREAKER》

以“《恶魔城》系列”为业界与玩家所熟悉的五十岚浩二，最近开始尝试新的自我挑战。新作的名称是《NANOBREAKER》（《微型打击者》）。

问：《NANOBREAKER》这个作品是何时开始策划的呢？而你又是在何时开始产生制作这款游戏的念头呢？
五十岚：我加入这个有关《NANOBREAKER》的工作中已经是上一年的事。正当忙着《恶魔城 真实的叹息》的工作时，我心里已经正在构思一个新作品的概念。而我们更希望能够将在PS2开发《恶魔城》的经验应用到其他作品中。

问：为什么在现在这个时候在PS2上推出新作品呢？为何不等PS3公布后再推出？
五十岚：在制作游戏时，我们往往都要在硬件上花上一定的时间研究才能适应。当我们开设了“CASTLEVANIA”与“NANOBREAKER”两个小组后，就可以一同发展这两款作品各自的技术。至于为何目前计划推出新作品，可以算是因为希望想尝试新的事物吧！

问：《NANOBREAKER》是否会与刚推出不久的《恶魔城 真实的叹息》很相似？
五十岚：在《NANOBREAKER》中，游戏的节奏将会更加紧凑，每当前往新的地区前，都必须先学会特定的技能。因此在游戏初期技能不多的情况下，可以到达的地方也相当有限。而与其他作品相比之下，相信会比较接近《恶魔城 月下夜想曲》。

问：JAKE的能力与前作《恶魔城 月下夜想曲》相比会有所增强吗？
五十岚：JAKE的能力在《NANOBREAKER》中当然会得到强化。

问：JAKE所使用的PLASMA BLADE（等离子刀）是否会与背景互动？
五十岚：从画面中可以发现，游戏中JAKE的PLASMA可以将物体拉近，虽然目前不能回答是否所有东西都可以用PLASMA BLADE发动，不过明显地一些类似开关作用的简单机关，都可以利用PLASMA BLADE启动。

问：目前你将所有精力都放在《NANOBREAKER》的身上，那未来的“《恶魔城》系列”又将会如何呢？
五十岚：除了《NANOBREAKER》以外，我也同样非常重视“《恶魔城》系列”，相信依然为该系列的新作而继续努力……

《SILENT HILL 4》

近年来的恐怖游戏热潮中，不能不提的一个系列作品，就是由KONAMI旗下山岗朗先生所负责的“《SILENT HILL》系列”（“《寂静岭》系列”）。

问：你打算如何使这个新的《SILENT HILL》比前作更加精彩呢？
山岗：首先第一点与前作不同的，就是前作中玩家是在一幅地图上进行探索，在最新的《SILENT HILL 4》中，玩家是在自己的房间内发现了一条通往幽灵世界的秘道，然后再回到前作中登场的世界。另一方面，前作的结局往往都是在相对世界中结束的，一个奇异而不可思议的世界。而在《SILENT HILL 4》中，主角的目的则是为了离开自己的房间，由前作中的被动，变成该系列中前所未有的主动。

问：就这样主角就在浴室内找到一道“门”？
山岗：没错，每次经过这道门，完成一个任务后，就可以从这道“门”回到自己的房间。稍作休息后，再继续向下一个世界进发。

问：本作的主角与前作中登场的人物有没有什么关联呢？
山岗：《SILENT HILL 4》的主角HERNY TOWNSHEND，并未在以往的系列作品中出现，不过随着游戏剧情的进展，玩家或许会逐渐看到本作与前作之间的关联。

问：可否介绍一下在新作的战斗系统中，与前作有没有什么区别之处呢？
山岗：关于这个问题最主要有两点：第一就是当玩家进行攻击时，就好像目前的高尔夫球游戏那样，在攻击时画面上会出现一个力量计，根据玩家按键的时间的长短来决定蓄积的力量大小，而攻击的威力也因此会有所差别；至于第二个不同之处，就是当主角转换武器时，玩家不用开启道具画面，就可以即时进行武器转换。更换的武器，可以在画面的下方得到确认。

问：在怪物接近时，玩家是否会得到提示呢？
山岗：可惜在本作中并未设有怪物雷达这样的元素。唯一的雷达就在主角的房间内。

问：有没有打算重新制作《SILENT HILL》第一作而再次推出呢？
山岗：就目前而言，我并不希望推出重制版本，原因就是部分的玩家感觉《SILENT HILL 3》有回归《SILENT HILL》的感觉。我并不希望只是推出一个普通的重新制作版本，而是将当年所未能办到的内容也加入到重制版中。

问：最后一个问题是《SILENT HILL 4》是否同样有多个不同结局？游戏整体的长度又有多久？
山岗：本作同样会设有多个不同结局，而游戏整体比前作《SILENT HILL 3》更长。本作将会尽量填补以往系列中并未提到的，或是衔接不当的地方，使整体的故事更有连贯性。

《NEO CONTRA》

中里なぶょ是负责开发新一代的《魂斗罗》——《NEO CONTRA》的成员之一。在前年推出《Shattered Soldier》后，现在KONAMI正在开发最新一代的《NEO CONTRA》。

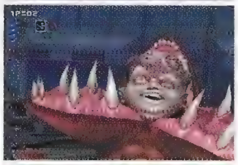
问：是什么启发你尝试采用本次的新视点呢？
中里：利用等身大的视点的话，玩家在游戏中的可动空间就会增加，同时也可以使游戏的画面深度增加，从而引发出玩家与敌人间更多的互相牵制性的战斗，使游戏的互动性增加。

问：在《NEO CONTRA》中，是否会加入“《魂斗罗》系列”的传统特色呢？例如射击时角色的动作会被固定等元素？
中里：这个相信不会了。因为新推出的《NEO CONTRA》将会是一个全新制

作的游戏，有不少原有的系列元素都会因此而被放弃。不过目前我们正在努力利用新的元素来迎合这些变化。

问：作品中是否会加入许多不同的元素？
中里：没错，我们将会在每个关卡中都混入大量不同的东西。虽然会有点相似，不过却不会是一个迷你游戏的集合。

问：在故事与人物方面，与以往的系列作品是否会有所关联？
中里：本次的故事将会接着前年推出的《Shattered Soldier》，新作中的敌人虽然目前还不能透露，不过玩家将可以在新作中看见前作里出现过的人物，而主角则依然会是前作中的Bill Rizer。



问：图片中貌似武士的那个角色感觉相当不错，他真的像武士那样以刀攻击吗？
中里：在游戏制作开始时，其实我们并未在意Jaguar这名角色，因为我们只将它当作是一个普通的“PLAYER 2”的角色。不过现在开发小组就正在为了他而相当努力，因此我们也正在考虑如何为他设计独特的故事剧情。

问：在游戏中是怎样选择武器的呢？
中里：在每一关开始时，玩家都可以自行选择手上的武器，而在游戏的过程中，还可以取得新武装。

问：每名角色是否会有他们独有的武器呢？
中里：不会，因为该系列向来都是采用两名角色拥有相同能力的设计。

问：这次的作品是否会设有不同的难度选择呢？
中里：当然。

问：请问你有否构想过网上合作的模式呢？
中里：作为一个玩家，我个人也相当喜欢网上的连线模式，不过《NEO CONTRA》将会是一个OFFLINE的游戏。但游戏整体的设计符合网上游戏的要求，因此相信在不久的将来，我们会推出一款让玩家期待的网络游戏。

《幻想水浒传 IV》

《幻想水浒传IV》的制作人河野纯子小姐，除了背负着这款大作制作人的身份之外，还是《幻想水浒传IV》的人物设计者和剧本创作者，以下将会送上河野小姐对最近一代《幻水》的看法。

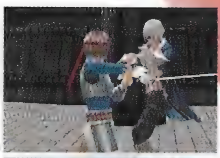
问：可以介绍一下新一代的《幻想水浒传IV》与系列以往的作品有何关联吗？
河野：故事中的世界与系列其他作品属同一世界，唯一的区别就是新作的舞台，它的位置与以往系列作品中的舞台距离相当远。

问：在《幻想水浒传IV》中，是否将会把故事集中在其中一名角色身上？
河野：没错，一直以来我们都是把剧情集中在其中一名主角以及与他相关的那些人身上。另外还有在给予宿主力量的同时，侵食他们生命的“罚之纹章”。

问：可否透露一下战斗系统方面有没有作出改变呢？
河野：新作的战斗系统，将会比较接近于《I》和《II》，为了强调加快作战时间，游戏中将会加入不少新的元素。相信会让玩家感到新鲜感。

问：在海上航行时，是否会出现突如其来的战斗？
河野：新作中会发生的那部分海上战斗，在预告片中，相信大家已经看到了有关战斗的片段。

问：是否为了新作而设计全新的游戏引擎？
河野：是的，因此各位玩家将会看到与以往的系列作不同的各种特色。



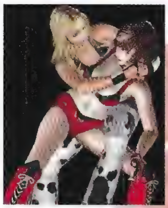
问：你打算涉足网络RPG或MMORPG类游戏吗？
河野：对我个人来说不太清楚。因为实在要花费太多的时间，即使游戏完成后，维持游戏的更新也要花费相当多的时间。

问：有没有打算尝试开发其他作品，甚至其他类型的游戏呢？
河野：我喜欢动作游戏，自己也希望可以制作几款动作游戏或其他类型的RPG。

问：会是ARPG类的作品吗？
河野：没错。

问：与以往的其他系列作品相比，新作的整体规模与容量有什么差别呢？
河野：游戏的整体世界大小与以往作品差不多一样，不过相比前作《幻想水浒传III》，游戏时间则可以最少省去100个小时。

《WWX RUMBLE ROSE》



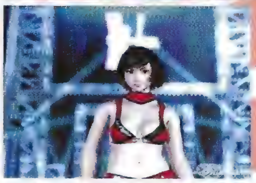
除了主流的游戏之外，KONAMI当中也有专门负责开发二线游戏的工作人员，以下访问中的内田亮先生，就是一名摔角游戏的专家，而现在正着力开发他的最新作《WWX RUMBLE ROSE》。

问：《WWX RUMBLE ROSE》与早前推出的《WWE SMACKDOWN!》整体上有什么分别呢？
内田：很明显地的是本作其中一个重要元素就是不拘泥于现实世界，因此本作的角色可以做出现实中所不可能完成的动作。既然是摔角游戏，我们就希望能够让玩家看到比真实摔角更夸张的场面。

问：可以透露有关故事模式的内容吗？当中有没有受到特别重视的角色呢？
内田：图片中的两名角色将会饰演游戏中不同队伍的主角，而故事则会以这两人为中心展开。除此以外，游戏中每位登场人物，都会有她们各自的故事背景，用来突出她们的个性。在故事模式的比赛中，玩家就可以了解她们背后的故事。

问：这样是否意味着玩家只可以使用以上两人来进行故事模式呢？
内田：并非如此，任何一名角色都可以在故事模式中使用的。

问：每名角色是否都会有独特的招式与必杀技呢？
内田：这个当然啦！若非如此的话就会失去了游戏的趣味。对于目前的摔角游戏，其中一个不满的意见，就是所有角色都几乎使用着一模一样技能。我们认为要让每名角色都独具特色是相当重要的。



问：总共的登场人数大概会有多少呢？
内田：登场的角色数目不会太多，虽然角色数目较多会是一件好事。不过活用适合玩家操作方式的角色，那也是游戏的乐趣之一。

问：游戏制作是否会使用全新的引擎？
内田：《WWX RUMBLE ROSE》所使用的并不是前作中使用过的引擎，不过我们吸收了以往的经验。我们并不着意于模仿以往作品中的操作方式，反而希望能够吸引摔角游戏爱好者的关注，满足他们的要求，这一点是相当重要的。

问：最后一点，游戏内是否有让玩家自行设计角色的模式呢？
内田：正确地说，我们并未在游戏内设立一个专为创造新角色而设计的模式，不过可以让玩家自行设计角色在这类游戏中有不可缺少的，这一方面我们以后会再作参考。

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

一期完成通关流程＋详尽攻略始动！

日本国民RPG经典名作《DRAGON QUEST V》，终于在PS2上推出复制版！本作的故事流程与超任版基本相同，不过村庄、迷宫都是重新制作，而且追加了名产博物馆、骰子游乐场（不是赌场）等，充满各种新要素，战斗队伍也由以前的三人增至四人，战斗系统亦变化大幅改变。本期率先送上通关攻略流程，详尽攻略同步开始！

●SQUARE ENIX●3月25日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量 188KB●7800日元●http://www.square-enix.co.jp

DRAGON QUEST V 天空之新娘
Text:风之使者 Design:MW

世界地图

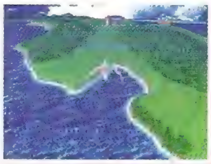
各地名称

1.比斯达港口（ビスタ港）
2.山特罗兹镇（サンタローズ）
3.亚鲁卡柏镇（アルカパ）
4.利尼路城（レヌール城）
5.拉因赫特关所
6.拉因赫特城（ラインハット）
7.古代遗迹（古代のいせき）
8.修道院
9.娱乐之都奥拿比利（オラクルベリー）
10森林祠堂（森深きほこら）
11 神之塔（神のとう）
12.波多西米海港（ポートセルミ）
13.卡邦捷村（カボチ村）
14.魔物巢穴（魔物のすみか）
15.鲁拉非镇（ルラフェン）
16.噂之祠堂（うわさのほこら）
17.沙拉波拿洞窟（サラボナの洞くつ）
18.沙拉波拿镇（サラボナ）
19.死之火山
20.山奥之村
21.瀑布洞窟（たきの洞くつ）
22.封印祠堂（封印のほこら）
23.绿洲祠堂（砂漠のほこら）
24.沙漠城迪巴多鲁（テルパドール）
25.徽章王城（メダル王の城）
26.海岸宿屋
27.查祖特山道（チゾット山道）
28.古拉班尼洞窟（グランバニアの洞くつ）
29.古拉班尼城（グランバニア）
30.试练洞窟（试练の洞くつ）
31.北之教会
32.恶魔之塔（デモンズタワー）
33.海之神殿（海のしんでん）
34.艾鲁希布村（エルヘブン）
35.最终祠堂（さいはてのほこら）
36.天空之塔（天空へのとう）
37.托洛哥洞窟（トロッコ洞くつ）
38.迷之森林（まよいの森）
39.妖精之城（ようせいのしろ）
40.封印洞窟（ふういんの洞くつ）
41.龙塔波布路（ボブルのとう）
42.大神殿（だいしんでん）
43.船上游乐场
44.名产博物馆

游戏的基本操作和其他RPG游戏相差不多，但是由于很多都是日语平假名，所以对国内玩家来说相对较陌生。这里向大家介绍具体的操作方法。

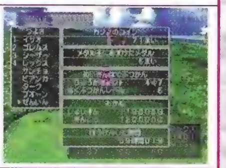
基本操作

十字键（左摇杆）	移动（建议使用左摇杆），移动游标（建议使用十字键）
○键	打开菜单，确定
×键	取消
□键	在城镇里能看到大范围的地形，关闭所有窗口，打开地图
△键（L3）	功能键（面对人的时候可以对话，面对宝箱时可以调查，面对壶，酒坛，花等时可以拿起来）
L1键	向左旋转
R1键	向右旋转
L2键	向左旋转45度
R2	向右旋转45度
START键（R3）	视点复位



菜单说明

はなす（说话）	队友之间的交谈
じゅもん（咒文）	可以使用移动中的咒文
どうぐ（道具）	使用道具
しらべる（调查）	调查宝箱或壶等等（实际上没有用处）
さくせん（作战）	一些游戏设定
つよさ（能力）	察看角色的能力



ぜんいん能看到所有队员的HP，MP，攻击力，防御力。确定之前右面的对话框从上依次为赌场的金币数，交给徽章王的徽章数（不算自己身上带的徽章），名产物博物馆的评价和等级，目前所持的金钱、储存的钱和游戏时间。

作战指令

がんがんいこうぜ	只用最强的攻击咒文或特技来战斗，要注意剩余的MP值
いのちだいじに	伙伴的剩余HP一半以下就会进行回复，不会恢复咒文的伙伴进行普通攻击
バッチリがんばれ	攻守平衡的作战指令，根据目前的情况来判断并进行攻击或恢复
おれにまかせろ	只使用辅助咒文或恢复咒文，不会对敌人进行攻击
じゅもんをつかうな	不使用一切消耗MP的咒语，不消耗MP的特技仍然使用。
めいれいさせろ	手动模式

选择道具以后

つかう	使用道具
わたす	把道具交给别人
そうび	装备
すてる	丢弃
やめる	取消

作战菜单

まんたん	只使用魔法回复所有队员的体力
そうび	装备
さくせんがえ	更改作战指令
ならびかえ	更改排列
どうぐせいり	除了装备以外都放入到口袋中
ふくろせいり	整理口袋中道具的排序。有种类别排序和字母别排序（推荐种类别排序）
せってい	设定音乐大小和效果音大小

咒文一览

攻击咒文

名称	消费MP	效果
メラ	2	敌单体12–15受伤
メラミ	4	敌单体70–90受伤
メラゾーマ	10	敌单体160–200受伤
ギラ	4	敌一组16–24受伤
ベギラマ	6	敌一组30–42受伤
ベギラゴン	10	敌一组88–112受伤
イオ	5	敌全体20–30受伤
イオラ	8	敌全体52–63受伤
イオナズン	15	敌全体120–160受伤
ヒャダルコ	5	敌一组42–58受伤
マヒャド	12	敌全体80–104受伤
バギ	2	敌一组8–24伤害
バギマ	4	敌一组25–55受伤
バギクロス	8	敌一组80–180受伤
ライデイン	6	敌全体70–90受伤
ギガデイン	15	敌一组175–225受伤
ミナデイン	10×4	敌单体300–350（需要所有人的MP和行动力）
ザキ	4	敌单体即死
ザラキ	7	敌一组即死

ニフラム	1	敌一组消灭（无法获得经验值）
メガンテ	1	敌全体消灭（使用者死亡）
ドラゴラム	18	变身为龙

回复咒文

名称	消费 MP	效果
ホイミ	3	我方一人回复 30−40HP
ベホイミ	5	我方一人回复 75−95HP
ベホマ	7	我方一人 HP 全回复
ベホマラー	18	我方全体回复 100−120HP
ベホマズン	36	我方全体 HP 全回复
ザオラル	10	我方一人复活并且 HP 回复一半（成功率 50%）
ザオリク	20	我方一人复活并且 HP 全回复（成功率 100%）
メガザル	全部	我方全体 HP 全回复，死者全复活并且 HP 全回复（使用者死亡）
キアリー	2	我方一人解毒
キアリク	2	我方全体解麻痹

补助咒文

名称	消费 MP	效果
マヌーサ	4	敌一组命中下降
ラリホー	3	敌一组睡眠
ラリホーマ	5	敌一组睡眠（效果强）
ルカニ	3	敌单体防御下降为零
ルカナン	4	敌一组防御下降一半
マホトーン	3	敌一组封住咒文
マホトラ	4	敌单体吸收 MP
メダパニ	5	敌一组混乱
スカラ	2	我方一人防御上升 1/2
スクルト	3	我方全体防御力上升当前的 1/4
バイキルト	6	我方一人攻击力上升一倍
マホキテ	2	我方一人攻击咒文命中时吸收该咒文的消费 MP
マホカンタ	4	我方一人魔法反弹
フバーハ	3	息系的伤害减半
パルプンテ	20	效果随机

移动中咒文

名称	消费 MP	效果
インパス	3	辨识宝箱（红色为怪物，黄色为金钱，蓝色为道具）或道具
リレミト	8	从迷宫瞬移到地图画面
ルーラ	8	地图画面中能瞬移到已去过的城镇或村庄
トラマナ	2	地板的受伤无效化
ラナルータ	4	白天和晚上转换
トヘロス	4	不遇敌（只限地图画面，等级比我方低的敌人）
シャナク	10	解除诅咒状态
フローミ	4	迷宫中可以知道当前的层数

通关攻略流程

START 船上
跟船长及存放宝箱船舱的两位水手谈话，船抵达比斯达港口，与父亲巴柏斯（パパス）谈话，一起下船。

比斯达港口
从父亲手中取得“不可思议的地图（ふしぎなちず※在大地图按□使用）”。走出港口，遭遇三只史莱姆袭击，第二回合父亲自动加入战斗，并带主角前往山特罗兹镇。

山特罗兹镇
与父亲谈话，父亲离开屋子。进入镇内左上方的洞窟，救出被大石头压住的人。回家与桑乔（サンチョ）谈话，睡觉后与父亲谈话，前往亚鲁卡柏镇。

亚鲁卡柏镇
走出宿屋与比安卡（ビアンカ）谈话，再跟带着小豹的两位小孩谈话，然后回到宿屋睡觉，晚上比安卡叫醒主角，一起前往利尼路城。

利尼路城
击倒城内的 BOSS “おやぶんゴースト”，在墓碑发现“黄金珠（ゴールドオーブ）”。

亚鲁卡柏镇
小豹加入队伍（为小豹选择名字），比安卡离队。父亲带主角返回山特罗兹镇。

山特罗兹镇
在宿屋二楼与半透明的妖精谈话，然后到自己家的地下室，经楼梯前往妖精之国。

妖精之村
接受妖精女王保华（ポワン）的委托，妖精战士比拉（ベラ）加入。这时去宿屋睡觉可回到山特罗兹镇。

矮人洞窟（ドワーフの洞くつ）
进入妖精之村西方的矮人洞窟，学习“盗贼之键技法（盗贼のカギの技法）”。

冰之馆
前往妖精之村北方的冰之馆，击倒“ザイル”和“雪之女王”，取得“春风之笛（春风のフルート）”。

妖精之村
将春风之笛交给妖精女王，比拉离队，主角回到山特罗兹镇。

山特罗兹镇
与佣人桑乔谈话，去教会与父亲及神父（记录）谈话后，再去村口与父亲一起离开。主角和父亲通过东方的关所，到达拉因赫特城。

拉因赫特城
进入城内朝见国王，接着及二楼房间内的兵士谈话，再与国王谈话。前往王子亨利（ヘンリー）的房间，途中与父亲谈话，再与亨利谈话，回答“是（はい）”，去调查房间深处的宝箱，返回亨利房间，在先前亨利坐的椅子按“调查（しらべる）”指令，发现隐藏阶梯，下阶梯与亨利谈话，亨利被坏人劫走。与父亲谈话后，前往东北方古代遗迹救亨利。

古代遗迹
救出亨利，离开遗迹时，遭遇敌人基玛（ゲマ），我方全员战败，父亲战死。

大神殿
主角及亨利被抓到大神殿当了10年奴隶。与亨利谈话后休息，醒来与房间内的全部奴隶谈话，再与拿鞭的工头谈话。在工地看见一位女奴隶被鞭打，与亨利谈话，决定帮助女奴隶，与工头战斗。战斗结束后主角被收监牢，与亨利谈话两次后，主角、亨利、女奴隶玛莉亚（マリア）乘木筒利用渠道逃出大神殿。

修道院
三人飘流到修道院，走出修道院门口，亨利加入队伍。

娱乐之都奥拿比利
进入北方的奥拿比利镇，与怪物老人谈话后，夜晚进入镇内，在角落的店铺购买马车（可令怪物加入）。

山特罗兹镇
乘小艇进入左上方的洞窟，在父亲的隐藏房间取得“天空之剑（てんくうのつるぎ）”和“巴柏斯的信（パパスの手纸）”。

亚鲁卡柏镇
在宿屋休息一晚，当晚亨利决意回去拉因赫特城。

拉因赫特城
通过关所来到拉因赫特城，在城右边找到一艘小船，乘船进入桥底的洞穴，通过后进入城内，与小王子迪鲁（デール）谈话，取得“拉因赫特之键（ラインハットのカギ）”，利用键打开地下室的门，经传送池去到森林祠堂。

修道院
回到修道院，与弹琴的修女谈话，玛莉亚加入。

神之塔
前往南方的神之塔，玛莉亚打开大门，在塔顶取得“真实之镜（ラーのカガミ）”。

拉因赫特城
经森林祠堂回城，向两位王妃使用真实之镜，与假王妃交战。战胜后亨利及玛莉亚离队。

比斯达港口
早上进入港口，乘船前往西方大陆的波多西米海港。

波多西米海港
进入酒场击倒两个山贼，战胜后农民请主角讨伐怪物。

卡邦捷村
进入村子会变成夜晚，并发现怪物的影子。

魔物巢穴
进入西方洞窟，在深处遭遇一只豹（キラーパンサー），战斗中使用“比安卡的丝带（ビアンカのリボン）”，发现它是小时候的那只小豹，豹加入队伍。

卡邦捷村
回村子向村长报告。

鲁拉菲镇
在镇的深处找到比尼多（ベネット）老伯，老伯委托主角找寻“满月草（ルラムーン草）”给他研究新的咒文。夜间走到西南方的海岸，在闪烁位置发现满月草。把满月草带给老伯，主角习得瞬间转移咒文“鲁拉（ルーラ）”。

拉因赫特城
使用鲁拉飞回去拉因赫特城，参加亨利亨利与玛莉亚的婚礼，与亨利谈话，打听到天空之盾和沙拉波拿镇的情报。

沙拉波拿镇
回到鲁拉菲镇，经过南方的啤之祠堂（宿屋）和沙拉波拿洞窟，来到沙拉波拿镇。入镇马上会发生事件。进入大屋看见富翁路多玛（ルドマン）正为女儿芙劳拉（フローラ）招亲，找到“炎之指轮”和“水之指轮”便可以娶芙劳拉为妻。

死之火山
在深处消灭岩浆怪物，取得“炎之指轮（炎のリング）”。

沙拉波拿镇
把炎之指轮展示给路多玛看，随后出村可使用帆船。

山奥之村
乘船到北方的陆地，进入山奥之村，与比安卡重逢，比安卡加入队伍。

瀑布洞窟
比安卡加入后，乘船打开北方的水门，前往更北的瀑布洞窟，取得“水之指轮（水のリング）”。

沙拉波拿镇
再把水之指轮展示给路多玛看，然后要决择取比安卡或芙劳拉为妻（两位老婆的战斗力不同）。

山奥之村
向道具屋主人拿取“绢之面纱（シルクのヴェール）”。

沙拉波拿镇
回镇进行婚礼，婚后去大屋找路多玛，取得“天空之盾（てんくうのたて）”。与比安卡结婚后，即可获得帆船。

（娶芙劳拉附加剧情）封印祠堂
与芙劳拉结婚后，与路多玛谈话，再前往封印祠堂，确认壶的颜色。返回沙拉波拿镇向路多玛报告，便可获得帆船。

沙漠城迪巴多鲁
乘船前往东南方的沙漠大陆，进入迪巴多鲁城，在地底花园找女王谈话，答“是（はい）”，然后跟随女王去找天空头盔，但主角带不上头盔。再与女王谈话，答“是（はい）”便可离开。城的东南方有一个绿洲祠堂。

徽章王城
乘船去东南方大陆会发现徽章王城，有足够徽章，便可向国王换取道具。

查祖特山道
向东航行，到达海岸宿屋。休息后进入查祖特山道，通过山道，到达查祖特村，妻子会在这里晕倒。

古拉班尼洞窟
妻子醒来后，进入村右方的古拉班尼洞窟，通过洞窟，抵达古拉班尼城。

古拉班尼城
在城右边的小屋找到父亲的佣人桑乔，这时妻子离队。

试练洞窟
进入东北方的试练洞窟，取得“王家之证（おうけのあかし）”。

古拉班尼城
与国王奥兹路（オジロン）谈话后，妻子生下龙凤胎，并为儿女取名。翌日，主角继承王位，举行盛大仪式庆祝。当晚，回寝室发觉妻子不见了，走出寝室时听到婴儿哭声，再回到寝室调查睡床，发现保姆保护着婴儿躲在床底。去大臣房间，调查柜子取得“飞天靴（そらとぶくつ）”。

北之教会
在城外使用飞天靴，飞到北之教会，憩息后前往恶魔之塔。

恶魔之塔
在塔顶发现当年与父亲交战的怪马，战斗中妻子加入战阵，打败敌人后，基玛出现，并将主角和妻子给石化。后来一对兄弟盗走石像，把主角石像拍卖给一个富翁。经过长长的剧情后，主角变回人形，与子女相认。

古拉班尼城
一家三人回城休息，翌日醒来，儿女加入队伍。与桑乔（サンチョ）及宿屋的兵士比比（ピピン）谈话，他们会加入队伍。

沙漠城迪巴多鲁
带儿子前往迪巴多鲁城，找女王再去看看天空头盔，本次儿子成功戴上了“天空头盔（てんくうのかぶと）”。

拉因赫特城
找亨利谈话，然后进入亨利儿子哥利捷（コリンズ）的房间，调查椅子发现隐藏阶梯，落阶梯与哥利捷谈话，他就会被大臣拉走，再去亨利的房间，与哥利捷谈话，取得“风之帽子”。

鲁拉菲镇
找比尼多老伯，习得新咒文“巴布迪（パルプンテ）”。

海之神殿
乘船驶入海之神殿，通过隧道，到达艾鲁希布村。

艾鲁希布村
在这里可以找到“魔法之键（まほうのカギ）”和“魔法飞毯（まほうのじゅうたん）”。

沙拉波拿镇
与路多玛谈话，他请主角去封印祠堂。

封印祠堂
确认壶的颜色后，回沙拉波拿镇。

沙拉波拿镇
向路多玛报告后，走上镇旁的高塔，击倒巨型怪物“ブオーン”，并取得“最后之键（さいごのカギ）”。

天空之塔
使用魔法飞毯前往世界中央的天空之塔，在塔顶取得“熔岩杖（マグマのつえ）”。

托洛哥洞窟
在艾鲁希布村南方发现一座山，天空城正沈在山旁边的湖底。在山的正前方使用爆炸杖，打开了洞窟入口，在洞内救出天空人保沙（プサン）。

天空城
调查玉座后方，发现秘道，进入秘道发现天空城失去了黄金珠，这时主角想起小时候曾取得过黄金珠。

迷之森林
队伍中必定要带着儿女，由沙拉波拿镇用飞毯前往迷之森林，走到有火堆的地方，调查火堆旁边，儿女会发现一只妖精，妖精带主角们去到妖精之村。

妖精之村
与妖精女王谈话，取得“妖精号角（ようせいのホルン）”。

妖精之城
前往天空之塔北方的妖精之城，乘船驶到湖中央的荷花，使用妖精号角令妖精之城显现。与女王谈话，取得“光珠（ひかるオーブ）”，在二楼的房间调查壁画。

山特罗兹镇
透过壁画，回到过去的山特罗兹镇，与洞窟前的男人谈话后，在教会门前遇见小时候的主角，与小主角谈话，用“光珠”交换了“黄金珠（ゴールドオーブ）”。

天空城
把黄金珠交给保沙，他令天空城回复飞行能力。在城内有火炉房间，通过火炉发现一位老人，与老人谈话后，调查柜子，取得“绳索（フックつきロープ）”。

封印洞窟
乘坐天空城飞到拉因赫特城西方的封印洞窟，把地板推倒有恶魔纹章的方块处。在最底层可取得“王者披风（おうじゃのマント）”。是主人公的最强装备。

龙塔波布路
用天空城飞到沙漠大陆西方的龙塔，在塔顶的勾子使用绳索入内，打败当年杀父的“冈丝（ゴンズ）”和“基玛（ゲマ）”，分别取得“龙之左目（りゅうのひだりめ）”和“龙之右目（りゅうのみぎめ）”，在龙像的眼部使用左目及右目，打开舌头的通道，入内取得“龙杖（ドラゴンのつえ）”和“龙珠（ドラゴンオーブ）”。

天空城
与保沙谈话后，向他使用龙珠，保沙会变成一条飞龙，并取得“天空之铃（てんくうのベル）”。

大神殿
在地图使用天空之笛召唤飞龙，乘飞龙进入世界中央的大神殿。首先进入右方的牢房，取得“天空盔甲（てんくうのよろい）”。进入神殿与奴隶谈话，击倒两位龙战士，再与演讲台上的人谈话，击倒敌人“ラマダ”。再调查ラマダ站着的位置，发现隐藏阶梯，进入迷宫深处击倒“イブール”，取得“命之指轮（いのちのリング）”。离开时看见妻子回复人形，一家团聚。

海之神殿
打开深处的大门，发现三个女神像，把“炎之指轮（炎のリング）”、“水之指轮（水のリング）”、“命之指轮（いのちのリング）”放上（使用）女神像，打开通往黑暗世界的通道，打通后记得回收指轮。

祠堂
传送到黑暗世界的祠堂，听到母亲玛莎（マーサ）的声音，取得“贤者之石（けんじゃのいし）”。

札哈拿镇（ジャハンナ）
走到黑暗世界的札哈拿镇，这是最后的市镇，在此准备好最强的装备。

魔鬼山（エビルマウンテン）
在山上的祭坛看见母亲，母亲牺牲自己封印魔王的力量，基玛最后一次出现，会经常使用全体麻痹攻击，最后准备一个解麻痹咒文（キアリク）的角色。这时父亲迎接母亲升天。在洞窟取得“圣水壶（せいなるみずさし）”和“太阳之冠（たいようのかんむり）”，在溶岩池使用圣水壶打开新通道，前往魔鬼山最深处，击倒最终BOSS“ミルドラース”，通关！

攻略始动！

主角诞生

主角是王子!?

国王巴柏斯（パパス）在玉座前徘徊，坐立不安，正期待着什么似的。不一会，桑乔（サンチョ）向国王报告："婴儿产下了！"

巴柏斯急不及待进入寝室，途中听到侍女说是个男丁，婴儿在母亲旁边大哭，将来必定像父亲一样健壮呢。巴柏斯和王妃玛莎（マーサ）烦恼着为孩子改名。

巴柏斯："啊～想到了！叫杜尼拉，好吗？"

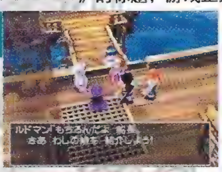
玛莎："很好的名字！不过……还是让我多想一会，叫（玩家输入的名字），这个好吗？"

巴柏斯："既然是你改的，就用这个名字吧！"

巴柏斯举起孩子："神啊！请你祝福我的孩子快高长大！"

画面一转，出现《DRAGON QUEST V》的标题，游戏正式开始！

父子之旅


花露娜将来有可能是主角的……

父亲一开始就LV27！

在船舱内，主角醒来，告诉父亲他梦见自己出世的情景，巴柏斯叫主角出去活动一下。这时由玩家控制主角，按△可直接说话及调查，先在柜子取得药草（やくそう）和防御之种（まもりのたね）。走上甲板，一道日光扫过来，拾起右边的木筒，投掷破坏，又发现药草。经船尾楼梯走下厨房，再去储物室与两名水手谈话，水手们都在想巴柏斯为何带着年幼的儿子冒险，孩子的母亲又在哪里呢？进入船长室找船长。

船长："这首船属于一位叫路多玛（ルドマン）的富翁，正常是不载客的，不过巴柏斯需要到就例外吧！"

离开船长室，船经已达到比斯达港口。下船舱告诉父亲到达了，父亲立即上甲板，在甲板与父亲谈话，看见船主路多玛在码头等待着，路多玛带着一位年纪跟主角相差不远的女孩上船。

船长："欢迎路多玛回来！"

路多玛："向你介绍，这是我的女儿，芙劳拉（フローラ）。"

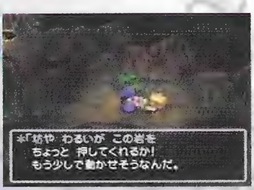
芙劳拉不够高踏上船，巴柏斯伸手扶她上来。巴柏斯和主角是时候离开了，与父亲谈话，父亲问有没有东西带漏了，答没有（いいえ），父亲再问准备好就下船了吗？答是（はい），巴柏斯和主角下船，船再次扬帆出海。

父亲在码头遇见朋友，朋友见父亲安全回来，十分高兴。这时父亲将"不可思议的地图（ふしぎなちず）"交给主角，并叫主角不要走太远。顽皮的主角不听话走出码头，遇到3只史莱姆袭击，战斗中选防御（ぼうぎょ），第2回合时，父亲见情势马上加入战斗，一挥剑就解决了史莱姆群。战斗后，父亲带着主角前进，途中打了不少怪物，令主角升至约LV3，同时主角认识到父亲有多强悍。

取得道具：

一开始船舱的柜子	药草（やくそう）、まもりのたね
甲板的木筒	药草、すごろく券
特别室的柜子	药草
储物室的木筒	药草、すごろく券
码头的木筒	10G

首次单独冒险



两人来到山特罗兹镇，村口的守卫看见父亲。

守卫既惊讶又兴奋："啊！你不是巴柏斯吗!?离开了两年，究竟去了什么地方呢!?"

守卫向镇内大叫："巴柏斯回来了～！！"村民们纷纷出来迎接巴柏斯。

巴柏斯带主角回家，桑乔迎接父亲入内倾谈，屋内还有一位可爱的金发女孩。

女孩的母亲："她是我和达卡（ダンカン）的女儿。"

桑乔："她们住在亚鲁卡柏镇，这次为了求药来到山特罗兹镇，但药店的主人进了洞窟采药。巴柏斯，我们边谈边等店主回来吧！"

女孩见巴柏斯等人在漫谈，带主角上二楼游玩。

女孩："我叫比安卡（ビアンカ），今年八岁，比你大两岁。"

比安卡在书柜拿了一本书，和主角看了一会，母亲就带比安卡去宿屋休息。与父亲谈话，由于药店主人迟迟未归，所以父亲前去洞窟找店主。这时主角单独行动，进入教会记录（おいのりをする），从修女口中得知在主角幼少时，母亲便离开了人世。

绕到河流左边，发现左上方有个洞，主角便尝试入内冒险，在洞内会遭遇敌人，留意拿大锤的敌人"おおきづち"会使用会心一击，杀伤力很强。HP不足时，可使用药草或回家找桑乔休息，升至LV4会学会"ホイミ"初级回复咒文（じゅもん）。在地下2层发现药店主人被大石压住，调查岩石选是（はい）将岩石推开，药店主人将达卡需要的药交给了主角。

山特罗兹镇

取得道具：

巴柏斯之家一楼	药草、おなべのふた
巴柏斯之家二楼柜子	皮のぼうし
巴柏斯之家地下室	ちからのたね
家门口的井底	サンタローズの石
民房的柜子	药草
药店的柜子	ておりのケープ
洞窟地面	药草
洞窟地下1层	50G、皮のたて
洞窟地下2层	旅人の服

勇敢的小孩子

比安卡："小豹很可爱啊！"

巴柏斯带领着主角、比安卡和她的母亲，无惊无险到达西方的亚鲁卡柏镇，一行人进入宿屋，看看比安卡卧病在床的父亲，走出房间时，比安卡跟随主角一起散步。在左下方的空地，看见两个男孩欺负一只小豹，比安卡想阻止他们。

比安卡："走开！它很可怜啊！这小豹是我的！"

小男孩："小豹是我们的，除非你可以消灭利尼路城的怪物，我就将小豹让给你。"

回宿屋找父亲，巴柏斯正想带主角回家时，比安卡的母亲请二人留宿一夜。当晚，众人熟睡之际，比安卡轻轻拍醒主角。

比安卡轻声说："起来呀，我们要赶快起程。"

睡意未散的主角："半夜三更去那里？"

比安卡："什么？当然是利尼路城吧！我们要消灭怪物，救出小豹。利尼路城就在镇的西北方。"

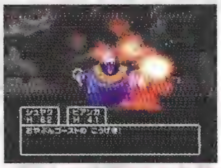
比安卡加入队伍，镇内的武器店和防具店是通宵营业，建议先在附近打怪物，提升比安卡的LV，再买点装备才出发，HP、MP不足可以返宿屋回复。装备最重要买荆棘之鞭（いばらのムチ）和回力标（ブーメラン），鞭系武器可以攻击一组敌人，回力标则可攻击全体敌人。而随着主角和比安卡的LV上升，两人将学会各种咒文，比安卡以攻击系咒文为主。

亚鲁卡柏镇

取得道具：

宿屋3楼的柜子	まもりのたね、キメラのつばさ

抵达西北方的利尼路城，发觉大门锁着，于是经右边小路绕到城背后，发现一条缧旋阶梯，走上顶端便可进入城内。进入后闸门自动落下，两人往深处进发，正想前往下层时，棺木中走出6只骷髅捉走了比安卡。主角单独走到下层，发现一个奇怪的石像，但暂时不要理它，应先走出左上方的门，调查左边墓碑，选是（はい）推开墓碑，成功找回比安卡。两人回到刚才的房间，调查奇怪石像，发现它是活动人偶（うごくせきぞう）假扮的，打败人偶可取得防御之种。接着回到平台，进入左边的房间，与王妃的幽灵谈话，她会打开地面的阶梯，走下阶梯，在豪华的寝室找到王妃。


比安卡："看我的火炎咒文，美拉！"

王妃："我是这座利尼路城的王妃，苏菲亚（ソフィア）。十多年前，全城的人被怪物杀死，现在我只想跟艾力古（エリック）国王宁静地睡觉。但城内住了一群恶鬼，他们每天都举行诅咒之舞会。"

走下寝室右边的阶梯，发觉四处漆黑一片，只能靠闪电的光辨认通路。再往下一层，发现国王的幽灵走进了左边的门，一直跟着国王走出露台，国王停下来了。

艾力古国王："哦！竟然来到这里，我也是第一次遇到这么勇敢的人。唉～自从来了这些恶鬼，我和苏菲亚就永无宁日。你们愿意替我消灭恶鬼吗？"

答是（はい）答应国王，国王说恶鬼首领就在4楼的玉座之间。回到城内，国王会提示你前往下层，到下层沿路走，再下多一层到了地面，看见鬼魂正在跳舞，先打开下方的门及城的大门（方便以后由大门进出），回到跳舞大厅，经左边的宿屋（可以休息）走到厨房，在厨房右上角的壶找到药草和"火把（たいまつ）"，然后回到国王处。

国王："哦！找到火把了！这么就可以上去对付恶鬼了！"

走上4楼，又是漆黑的房间，立即按道具（どうぐ）→使用（つかう）火把，火光照亮房间，并驱散了周围的恶灵。在玉座之间发现首领"幽灵头目（おやぶんゴースト）"，但主角也中了陷阱，掉到厨房的食物盘，准备供骷髅食用，打败骷髅之后，再回到玉座之间，幽灵头目会跑出露台，主角跟他在露台决战，战斗时建议将比安卡的作战（さくせん）方针设为全力攻击（ガンガンいこうぜ），主角就负责回复。消灭恶鬼后，国王、王妃把主角们带到坟前。

国王："谢谢你们的帮助。"

王妃："艾力古，现在我们可以安息了。谢谢你们的恩惠，我俩永远不会忘记。"

国王、王妃消失后，比安卡在坟前找到一颗漂亮的宝珠。

比安卡："很漂亮的宝珠啊！是国王答谢我们的礼物，拿着它吧！"

主角从比安卡手中取得"黄金珠（ゴールドオーブ）"。离开之前，先在玉座之间右边的裂逢掉下，拿取宝物，并经由城外的入口进入地下室，取得其他宝物。

离开利尼路城，使用奇美拉之翼（キメラのつばさ）瞬间回镇休息。翌日，小男孩答应将小豹让给比安卡，并为它取名为波洛哥（ボロンゴ※玩家可选其他名字）。回宿屋告诉父亲昨晚的事。

巴柏斯："孩子，其实父亲很担心你啊！但听到你消灭怪物，父亲都很安慰，不过你始终是个小孩，不要再四处乱闯了。"

巴柏斯要带主角回家了，主角与比安卡道别时，比安卡想到恐怕以后再没有机会见主角，于是将"比安卡的丝带（ビアンカのリボン）"送给主角，希望主角看见丝带就会记起她，而波洛哥就跟随主角冒险。道别后，巴柏斯带着主角和波洛哥回去山特罗兹镇。

利尼路城取得道具：

城外右边小路的壶	药草、キメラのつばさ
国王寝室的柜子	药草、银のトレイ、ておりのケープ
玉座之间右边掉下	キメラのつばさ、银のポット
地下室的宝箱	银のティーカップ、ちからのたね、30G

无双争霸，谁与争锋
真三國無双3
Empires
エンパイアーズ
超强完全攻略
在此爆发！

真·三國無双3 Empires エンパイアーズ

争霸模式
天下制霸最强攻略！

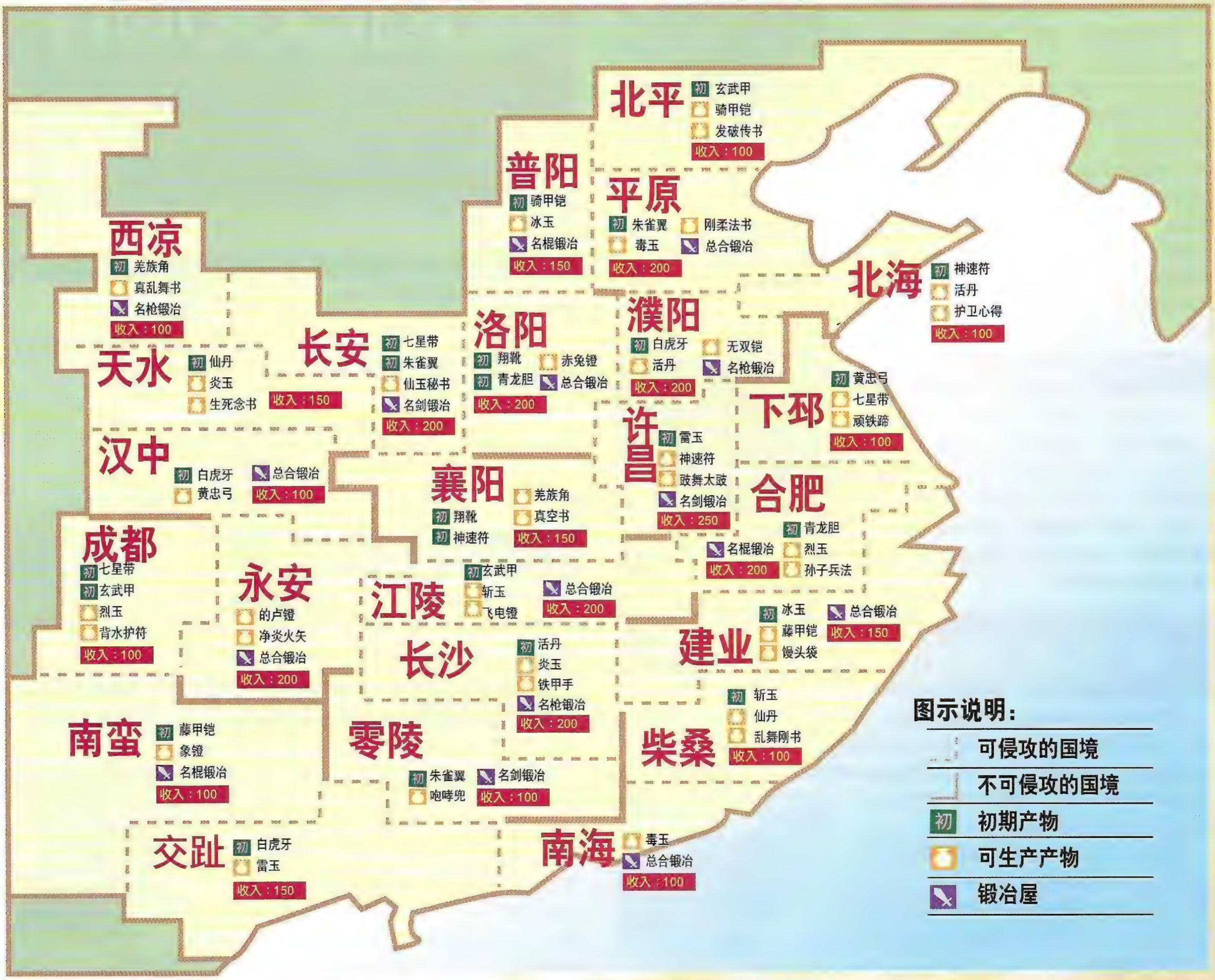
正所谓无双玩不尽，《战国无双》推出短短一个月，新一集《真·三国无双》又来了！本作主打的"争霸模式"首次加入政策系统，而且由于没有固定剧情限制，任由玩家挥军攻打敌国，最终统一天下！今期送上争霸演义模式的攻略，教你成为最强君主！

● KOEI ● 3月18日 ● ACT ● 1至2人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量 190KB ● 4280日元 (PREMIUM BOX 7480日元，SUPER PREMIUM BOX 12800日元) ● http://www.koei.co.jp/ ● 对应 BB UNIT

基本操作

十字键／左摇杆	移动	□	普通攻击	×	跳跃、上马／下马
△	集气攻击	○	无双乱舞攻击	R1	弓攻击（拉弓时按□、△、○）
R2	切换地图	L1	防御、后视角移动、反制攻击（防御时按△键）	L2	显示姓名、体力
R3（按下右摇杆）	自报名号	START	暂停、显示情报画面、取消事件动画		

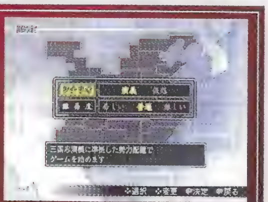
中国地图及各地产物



争霸模式游戏流程

争霸模式首次为《真·三国无双》导入内政要素，争霸模式以回合制进行，每1回合会顺序进入“政策实行”、“战斗选择”和“战斗部分”，以下逐一讲解。

开始游戏



一进入争霸模式，首先要设定“剧本(シナリオ)”和“难易度”。剧本分为“演义”和“假想”两种，演义即是以史实为基准配置势力位置，假想就是随机决定势力位置；难易度方面，分为易、普通和难3种，这会影响战斗时敌人的战斗力。如果以演义模式进行游戏，决定剧本和难易度后，再选择君主便可开始游戏。

1.政策实行

每回合（ターン）一开始会进入“政策实行”部分，这时君主及旗下3位武将会各自提出两项政策，玩家可采纳其中1人的政策，实行政策需要经费，政策费用显示在右下方，右上方则显示你现有的资金。若所持金不足或不想采纳任何政策，可以选“采用せずに战斗へ（不采纳跳往战斗）”直接跳往下一步。留意，在政策实行部分按△，选“保存”可以储存游戏进度，另外还可确认各地域、自军及势力情报。

2.战斗选择

实行政策之后，进入“战斗选择”部分，战斗分为“侵攻战”、“防卫战”、“同盟国共斗”和“同盟国救援”4种。每回合都可以进行侵攻战；当有敌人攻击你的领土，便可进行防卫战，但每回合只可防卫1个地域；答应了同盟国的“共斗依赖”政策，同盟国战斗时便可选“同盟国共斗”和“同盟国救援”。战斗选择时，按△选“将军入替”可调配将军与准将军位置。

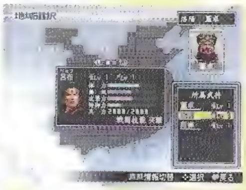
侵攻战	编成军团进攻他国，胜利便可支配该地域
防卫战	编成军团，前往受敌人侵攻的地域作防卫
同盟国共斗	同盟军邀请你派增援一起进攻他国
同盟国救援	同盟军邀请你派增援协助防卫战
战斗しない（不战斗）	不进行战斗，前往下一回合

3.战斗部分

选择战斗后，再编成出战军团，便会进入战斗。编成军团时，最多可派“3位将军＋3位准将军”出战，也就是6位武将，设为PLAYER的将军会由玩家控制。战斗部分跟以往《真·三国无双3》一样，先进入地图画面，装备道具、确认胜败条件，便正式开始战斗。胜败条件会因战斗类型而改变，胜利条件通常是占据敌本阵或击倒敌君主，详见在后页的战斗心得说明。

你喜欢那位君主呢？

演义模式一开始要选择你所扮演的君主，除了刘备、曹操、孙坚等著名的君主，还可以选择马腾、公孙瓒等没有独特造型的君主，当然在战斗中都可以亲自控制他们。选择君主时，留意配下有没有你喜欢的武将，所属地域初期有什么道具（产物）使用，附近有什么敌对势力等，最重要的是选自己喜欢的君主。



君主之中，袁术、刘璋和陶谦初期都没有无双武将（《真·三国无双3》42位武将），相信会打得较辛苦；董卓则拥有吕布，但到了十数回合，吕布就会叛变在长安独立，叛变后侵攻吕布，也可再次登用他归队。

争霸演义模式势力初期资料：

君主	地域	配下武将	初期生产产物	可以生产产物
刘备	汉阳	关羽、张飞	白虎牙	名枪锻冶、活丹、无双铠
曹操	许昌	夏侯惇、夏侯渊	雷玉	名剑锻冶、神速符、鼓舞太鼓
孙坚	长沙	孙尚香、黄盖	活丹	名枪锻冶、炎玉、铁甲手
董卓	洛阳	吕布、貂蝉	翔靴、青龙胆	总合锻冶、赤兔镫
袁绍	平原	张郃、甄姬	朱雀翼	毒玉、总合锻冶、刚柔法书
袁术	江陵	袁胤、纪灵	玄武甲	斩玉、飞电镫、总合锻冶
马腾	西凉	马超、马岱	羌族角	名枪锻冶、真乱舞书
刘表	襄阳	黄忠、蔡瑁	翔靴、神速符	羌族角、真空书
刘璋	成都	刘璝、严颜	七星带、玄武甲	烈玉、背水护符
刘繇	建业	太史慈、张英	冰玉	总合锻冶、藤甲铠、馒头袋
公孙瓒	北平	赵云、严纲	玄武甲	骑甲铠、发破传书
陶谦	下邳	糜竺、糜芳	黄忠弓	七星带、顽铁蹄
张角	普阳	张宝、张梁	骑甲铠	名棍锻冶、冰玉
孟获	南蛮	祝融、孟优	藤甲铠	名棍锻冶、象镫

政策心得

政策分为7大类，共50种。每回合一开始，部下武将会随机提出两种政策，虽说是随机提出，实际上却是根据武将能力决定的，智将多数是“势力外交”、“善政恶政”等内政系和“战场工作”等计略系政策，猛将则是“兵力补充”、“军事补强”等军事系政策。随着武将Lv提升，他们会提出更强的政策，例如夏侯惇初期只会提出“全将补充・微”，当夏侯惇升到Lv5，就会提出“全将补充・全”。

任命军师节减经费

实行武将人事的“推举”政策，可任命特定武将成为“军师”、“大将军”或“皇帝”，军师实行政策时可节减15%经费，用军师实行高经费的政策，便可节省不少资金。大将军的作用，就是当大将军参加战斗，我方全员的武器Lv会增加1，大幅增强武将攻击力！皇帝则可提升支配地域的基本收入。

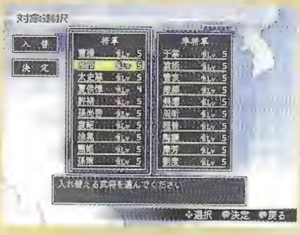
推举条件一览：

职位	效果	推举条件
军师	实行政策的费用减15%	1.武将是“将军” 2.献策采纳达15次 3.献策采纳次数是势力内头3名
大将军	大将军参战，全员武器Lv＋1	1.武将是“将军” 2.武勋达20000以上 3.武器达Lv7以上
皇帝	提升支配地域的基本收入	1.武将是君主 2.多实行善政／恶政 3.支配地域达10个以上

善政恶政的影响

实行善政提升民众支持率，攻打敌国的时候，便会出现“义民兵”协助战斗。相反，时常实行恶政令民众支持率降低，“义民兵”就会帮助敌国。身为一位明君，应该多行善政，禁止施行恶政啊！在演义模式，电脑使用的刘备就着重善政。

登用武将与准武将



通过武将人事的政策，或战斗中捕获敌武将，便可登用他们加入我军。游戏中把武将分为“将军”和“准将军”两种，将军是会提出政策的武将，战斗时也可选择1位将军由玩家控制；而准将军则不会提出政策，战斗时不可由玩家控制。在战斗选择按△选“将军入替”，可设定武将为将军或准将军，不过无双武将只可以当将军，不可降级为准将军，平凡武将则可担任将军或准将军。

全50种政策一览：（其他★表示由相应武将决定附加的经费）

种类	名称	经费	效果
产物开发	产业振兴	0	奖励支配地域的产物，获得300金
	产物种类变更	1500+追加费用	中止特定地域现在生产的产物，改为生产其他产物
	产物设备开发	2000	追加现有的产物，开始生产新的产物
	产物工数短缩	1000	生产产物的时间缩短2回合
	产物高品质化	850+Lv修正	提升特定地域的产物（道具）Lv，能力道具最高是Lv20
	产物大改良	2500	特定地域的产物（道具）Lv大幅提升
	全产物促成	1000	提早全支配地域的产物生产，立即可在战斗使用
武将人事	武将将器上升	3000	奖励武将，令他提升Lv
	人材搜索	1500+其他★	在支配地域内搜索人材，登用发现的在野武将
	全国人材搜索	2200+其他★	在全国地域搜索人材，登用发现的在野武将
	人材募集	2000	募集人材，登用1位武将
	武将引拔	3200+其他★	将道具赠予给敌势力的特定武将，令他加入我军，实行后开发新的产物
	武将指定引拔	6000	任选一位敌势力武将，赠予道具令他加入我军，实行后开发新的产物
	推举	1000	推举特定武将成为军师或大将军
势力外交	交易振兴	0	奖励地域间的交易而获得金钱，越多同盟国，获得金额愈高
	产物交换	500	与其他势力交换产物的生产设备，敌势力均可使用这政策
	职人派遣	1000	援助其他势力生产产物，并附带同盟效果，同盟期为3回合
	短期同盟缔结	400	与其他势力同盟4回合
	长期同盟缔结	1000	与其他势力同盟8回合
	共斗依赖	1000	该回合的战斗，同盟国会派援军助战
	高压外交	0	威胁其他势力给你金钱，并附带同盟效果，同盟期为4回合
战场工作	准将军技能使用	500	正常只有武将能够发动“战斗技能”，使用此政策后，该回合的战斗，我方的准武将都可以发动战斗技能
	敌军补充迟滞	400	该回合发生的战斗，敌军的部队补充变得缓慢
	自军补充加速	600	与“敌军补充迟滞”相反，此政策可使得该回合的战斗中，我军的部队补充速度加快
	敌领民造反	500	实行政策后，在该回合的侵攻战，原本敌军的领民会变成我军势力
	敌援军阻止	800	敌人派援军时，能够阻止援军到达
	里切り工作	2000	令敌武将背叛，特定敌武将在战斗中会变成我军
	据点半数确保	1200	战斗开始时，确保有半数据点属于我军
兵力补充	单将补充・小	200	特定武将回复1000兵力
	单将补充・全	1000	特定武将的兵力全回复，让刚刚登用的武将使用，便可瞬间补满兵力
	3将补充・小	800	特定三位武将回复1000兵力
	全将补充・微	300	我军全部武将回复500兵力，若先前的战斗损耗了大量兵力，这政策就派上用场了
	全将补充・小	2000	我军全部武将回复1000兵力
	全将补充・大	3000	我军全部武将回复2000兵力
	全将补充・全	4000	我军全部武将的兵力全回复
军事补强	全军火矢配备	200	该回合的战斗，我军全体弓兵装备火矢，增强弓兵的攻击力
	妖术师团雇用	300	该回合的战斗，我军会加入妖术师部队，妖术师能够牵制敌方行军
	巫女兵团雇用	400	该回合的战斗，我军会加入巫女兵部队
	战斗时间延长	400	实行政策后，该回合的战斗时间会延长10分钟
	获得武勋增大	600	该回合的战斗，获得的武勋值变成两倍，非常实用的政策！
	木牛投入	500	我军加入木牛部队
	虎战车投入	500	我军加入虎战车部队
善政恶政	领内视察	300	视察领地，听取民心的善政，防卫战时义民兵会协助我军作战
	休息奖励	300	生产产物延迟1回合，让人民休息，能够令人民高兴的善政
	强制劳恸	0	加重人民工作负担的恶政，虽然可令生产产物加快1回合，但会引起人民不满
	兵士恩给援与	300	让兵士卸甲归家的善政，兵力会减20%
	临时微税	0	向支配地域征收500金的恶政，实行政策后进行防卫战，义民兵会变成敌军势力
	临时征兵	1500	进行临时征兵的恶政，我军全部武将回复2000兵力
	世纪の德政	2000	施予金钱给平民的善政
	恐怖の大征税	0	最大的恶政，征收1000+（支配地数目×50）的税款

扩展心得

游戏目的是在100个回合内，统一中国全24个地域。侵攻战胜利可占据该地域，若在侵攻战进攻敌君主身处的地域，胜利后便可一次性获得该君主的所有地域！相反，在防卫战败北，被侵攻的地域就会被敌人占据，失去所有地域便GAME OVER。下面教你在不同时期怎样有效地扩展势力。

统一中国！

游戏初期

一开始无论用任何一位君主，都只有1座城、3个武将。初期会发生黄巾之乱、董卓诛伐战等事件，由于自己的势力弱少，应尽快霸占地域、登用武将，急速扩展势力。

黄巾之乱

第1回合立即会发生“黄巾之乱”，所有空白地变成张角势力，但那些黄巾贼都是乌合之众，所以第1回合建议不实行任何政策保留资金，直接攻打邻近的黄巾贼，借此占据多1个地域，并登用敌武将成为准将军。

第1回合成功打败黄巾贼，第2回合时，各路诸侯便会发起“黄巾征讨战”，电脑会问你是否参加战斗，当然选“是（はい）”参加吧！玩家可派1位武将参战，胜利后获得的武勋是平常的两倍，因此应派张飞（用刘备）、夏侯忄享（用曹操）等需要武勋升Lv的武将出战。在黄巾征讨战，张角会派出妖术师和幻影兵迎击，玩家需要特别注意。若没有在第1回合打败黄巾贼，就不会引发“黄巾征讨战”。若使用张角开始游戏，便不会发生黄巾之乱，那些空白地一开始就被其他君主霸占了，建议先攻打公孙瓒，目标当然是登用赵云吧！

董卓诛伐战

平定黄巾之后，多执行补兵和登用武将的政策，不要花钱在其他政策上，利用兵力优势攻打邻近的弱国，尽快登用够3位将军和3位准将军，确保每次战斗都可以派6位武将出战。另外，玩家要注意地域与武将数目，必需有足够地域，才可登用一定数目的武将。右面列出支配地域与武将数关系表，最多可拥有20位武将。

支配地域与武将数：

支配地域数	将军	准将军
1	3	3
2	4	4
3	5	5
4	6	6
5	7	7
6	8	8
7	9	9
8或以上	10	10

过几回合，董卓会在地图画面说话，同时各君主发起“董卓诛伐战”，同样电脑会问你是否参加战斗，可派1位武将参战，胜利后的武勋也是两倍。但本次董卓的兵力充裕，加上有吕布助阵虎牢关，随时有战败的可能，战斗时尽可能与同盟军一起前进，不要单独去挑战吕布啊！

割据一方

统一天下的第一步就是“割据一方”，尽可能霸占一方的土地，历史上孙吴霸占江东，曹魏霸占北方就是个好例子。割据之后，无需急于攻打敌国，应专心登用人材、育成武将、强化产物、实行外交，寻求机会直接攻打敌君主的所在地，这样便可一次就霸占全部敌国的土地！为方便大家登用强力武将，以下列出42位无双武将的出现地域。

无双武将出现地域：

曹操（许昌）	夏侯忄享（许昌）	典韦（许昌）	许褚（许昌）	夏侯渊（许昌）
张辽（洛阳）	司马懿（洛阳）	徐晃（长安）	张郃(平原)	甄姬（平原）
曹仁（许昌）	孙坚（长沙）	周瑜（长沙）	陆逊（柴桑）	太史慈（建业）
孙尚香（长沙）	孙权（长沙）	吕蒙（建业）	甘宁（零陵）	黄盖（长沙）
孙策（长沙）	大乔（合肥）	小乔（合肥）	周泰（南海）	刘备（濮阳）
赵云（北平）	关羽（濮阳）	张飞（濮阳）	诸葛亮（襄阳）	马超（西凉）
黄忠（襄阳）	姜维（天水）	魏延（永安）	庞统（江陵）	月英（永安）
貂蝉（洛阳）	吕布（洛阳）	董卓（洛阳）	袁绍（平原）	张角（普阳）
孟获（南蛮）	祝融（南蛮）			

人中吕布，马中赤兔

众人皆知吕布是《真・三国无双》的最强武将，由于本作的战斗重点是攻占据点，所以杀兵效率非常重要，吕布的CHARGE攻击3（□□△）正是杀兵力极强的攻击，因此玩家务必登用吕布。如果董卓势力一直健在，十数回合时，吕布就会叛变离开董卓，自己在长安独立为君主，这时去攻打长安就必定可登用吕布，当然玩家要有足够登用资金。预先霸占襄阳、西凉或天水，等吕布叛变，便可立即打长安。有信心的玩家，也可在早期就攻打董卓，将吕布收归旗下。

武将成长

每场战斗最多派出6位武将，即使你拥有吕布，也要配合另外5位武将，战斗方可事半功倍。割据一方后，就要致力于育成武将，武将Lv为1～5，升Lv可增加带兵数及武将能力。而每位武将都设有4项“个人目标”，达成1项个人目标就升1 Lv，个人目标分为“武勋达到一定数”、“武器达到一定Lv”、“支配地域达到一定数”、“勤续一定回合”、“献策采纳一定次数”、“势力执行善政／恶政”或“推举为军师／大将军”。

武将Lv与带兵数：

Lv	带兵数
1	2000
2	2500
3	3000
4	4000
5	5000

提升武器Lv

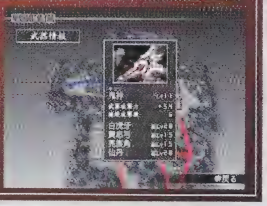
武器Lv与《真·三国无双3 猛将传》一样由Lv1～11，本作将武器分为“剑”、“枪”、“棍”3大类，只要领地内有锻冶屋，再执行产物开发的“产物设备开发”政策，开发锻冶屋，便可令提升武器Lv。以下是各锻冶屋资料。

锻冶屋一览：

锻冶屋类型	效果	所在地
名剑锻冶	刀剑系武器Lv＋2	长安、许昌、零陵
名枪锻冶	长柄系武器Lv＋2	长沙、濮阳、西凉
名棍锻冶	打击系武器Lv＋2	合肥、普阳、南蛮
总合锻冶	所有武器Lv＋1	洛阳、汉中、永安、平原、建业、江陵、南海

如何取得Lv11武器？

虽然开发锻冶屋可提升武器Lv，但即使开发齐全部锻冶屋，武器Lv都只有10，那么怎样才可使用Lv11武器呢？记得上文提过“大将军”参加的战斗可令全员武器Lv＋1吗？只要武器基本Lv达到10，再派大将军参战，战斗时武器Lv就会变成11！



天下统一

当玩家占领了大部分土地，相信电脑的势力也占有不少土地和强力武将。如果以“普通”或“难”难度进行游戏，直接跟敌军硬碰，可能会导致败北，因此应该从计略方面入手，以下推荐一些攻打大国的手段。

战略性同盟

与其他小国同盟后，再实行“共斗依赖”，侵攻敌人时，同盟国便会派1位武将协助你战斗。不要小看1位武将啊！援军武将到达时，会大幅提升士气，如果援军武将是一位无双武将，战斗力更加毋庸置疑。

除掉敌国强力武将

利用武将人事政策的“武将引拔”和“武将指定引拔”，登用敌国的强力武将，可直接削弱敌国战力。即使玩家的势力已满20位武将，都不妨登用敌国武将，纵使登用后立即解雇，敌国都是失去了该武将。

战场工作

战场工作的“敌援军阻止”、“据点半数确保”、“里切り工作”均对战斗极之有利，特别是“里切り工作”，可减少1位敌武将，增加我军1位武将，想直接攻打君主地域就要使用它。另外，军事补强的“虎战车投入”也可以帮助不少。

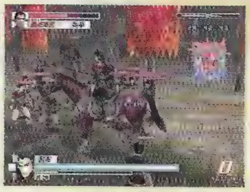
战斗心得

本作的战斗部分加入了“据点”，每个战场都设有多个据点，而战斗重点就是制压据点，制压敌本阵或击倒敌君主便可获胜。战役也分为以下5种，它们的战斗时间、胜败条件各有不同。

各种战役资料：

战役各种	战斗时间	胜利条件／胜利结果	败北条件／败北结果
侵攻敌国地域	30分钟	制压敌本阵／占领该地域	我方本阵陷落或限制时间结束／使用武将被捕获
侵攻君主地域	30分钟	击倒敌君主／占领敌国全地域	我方本阵陷落或限制时间结束／使用武将被捕获
防卫战	15分钟	击倒敌大将或限制时间结束／防卫成功	我方本阵陷落／该地域被敌国占领、使用武将被捕获
同盟国共斗	30分钟	制压敌本阵／占领该地域	我方本阵陷落或限制时间结束／使用武将被捕获
同盟国救援	15分钟	击倒敌大将或限制时间结束／防卫成功	盟军本阵陷落／盟军的地域被敌国占领、使用武将被捕获

制压据点



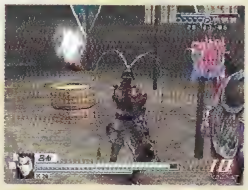
战斗画面中，有很多旗帜，旗帜中央有肉包台的地方就是据点。在地图画面会看见各据点的位置，蓝色是我军据点，红色是敌军据点，当中最大的据点就是“本阵”。据点与据点之间有线连着，应顺着路线将据点逐个制压，最后制压本阵。

进入据点时，画面最右上角，士气棒下方会出现一些蓝色和红色圆点，圆点中央有一支旗帜，旗的颜色代表该据点的所属势力，蓝点代表身处据点的我方部队，红点代表身处据点的敌军部队，那么怎样才算攻下一个据点呢？以攻击敌军据点为例，进入据点范围时，画面右上会出现红旗、蓝点和红点，不断消灭据点范围内的敌部队，令红点全部消失，便算制压了该据点。为方便确认敌兵位置，建议按R2放大地图。

刚刚制压一个据点时，不要太快走出据点范围，应等待据点补充我方兵力（蓝点），否则很容易被敌军再次制压。

注意，在编成军团时，武将的兵力会影响初期士气，而敌我双方的士气比例又会影响初期占有据点的数目，所以兵力对战斗十分重要。

我方据点的用处



我方据点就是用来回复体力，每隔一段时间，中央的肉包台会出现“肉包”、“鸡肉”、“华陀膏”等回复道具。另外，击倒敌武将都会掉下肉包，击倒“副将”则会掉下战神之斧、无双酒等即时效果道具。

支配领域

战斗画面右上角的小地图，会看见蓝色（我方）和红色（敌军）的领域，颜色越深，代表该处士兵的战斗力越强，补兵速度越快。对付强劲的武将时，先把他引到我方的据点，有士兵和自军武将协力，自然打得轻松！

相反，玩家其实可以直接深入敌本阵进行制压或击倒敌大将，但深红色领域的敌兵会变得很强，加上补兵速度很快，还是顺序击破据点方为上策。

部队补充

据点范围会持续补充士兵，按照武将拥有的兵力和领域颜色，会影响补兵速度。所以兵力不足的武将，记得使用政策回复兵力，才派他出战。

武将复活

不论敌我双方的武将（玩家除外），在战斗中败阵，经过一定时间后，阵亡的武将会返回战场，再次投入战斗，即使电脑控制我军君主不幸败阵，都一样会复活，因此无需像从前的《真·三国无双》赶去救驾。

而敌武将被击倒3次后，第4次出击前会提出“单挑”，在单挑中击倒他，便不会再复活。注意，兵力残量少的武将，正常击倒后便不会复活。

战斗技能

每个武将都有1项战斗技能，战斗中根据情况，电脑控制的“将军”会自动发动技能。实行了战场工作政策的“准将技能使用”，就连准将军都会使用战斗技能。但唯独是玩家控制的武将不可发动技能。战斗技能共有7种，以下详细说明。

战斗技能一览：

战斗技能	效果
突击	自军强化一定时间，并向敌本阵进军
铁壁	自军强化一定时间，并专心防守据点
挑发	挑拨留在据点的敌武将，引他走出据点
伏兵	在敌军附近出现伏兵，进行奇袭攻击
说得	配下兵力不足时，说得周围的敌兵变成我军
仁兵	出现义民兵助战，扰乱敌军及支援我军
鼓舞	一定时间提升我方全军的攻击力
激励	一定时间提升我方全军的防御力
天眼	敌武将使用伏兵时，出现更大规模的伏兵击退敌伏兵

隐藏画像与ENDING

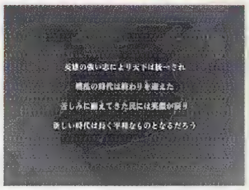
在标题画面顺序进入“ビジュアルデータベース→ギャラリー→グラフィック鉴赏”，可以欣赏各人物CG画像，这里共有190幅画像，若开始游戏时，SAVE CARD内有《真・三国无双3 猛将传》的SAVE，在这里就已经可观看1～126张画像。

第127～168是42位无双武将的新人设画像，需要在争霸模式内招揽该武将，才能取得该画像。

第169～182是特殊人物和骑乘物的画像，完成特定历史事件可取得人物画像，例如打胜“黄巾征讨战”可获得黄巾兵画像；拥有该骑乘物的镫，便可获得画像。

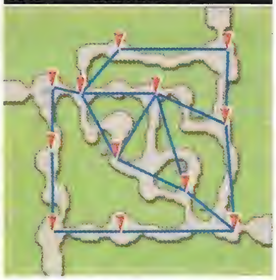
第183～190是各ENDING画像，打爆争霸模式1次可取得183；用特定7个势力打爆争霸模式，便可获得184～190，至于是哪7个势力？相信有玩《真・三国无双3》的玩家一定知道吧！

打爆争霸模式后，“ビジュアルデータベース→ギャラリー”里会增加了一项“エンディング”，在这里可自由编辑ENDING内容及鉴赏。

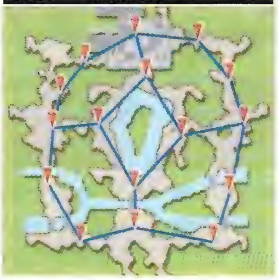


全24个战场地图

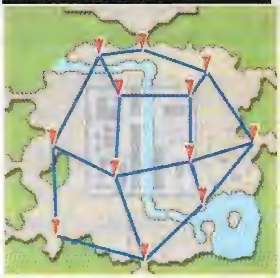
永安　据点数：12



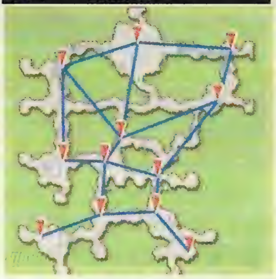
长沙　据点数：16



下邳　据点数：12

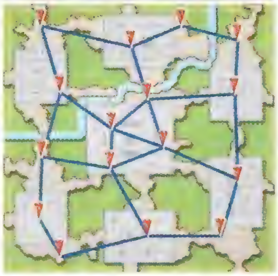


汉中　据点数：12

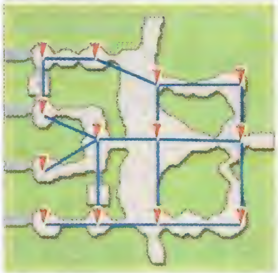


许昌　据点数：15

建业　据点数：16

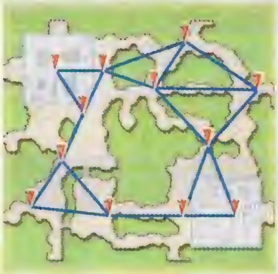


交趾　据点数：13



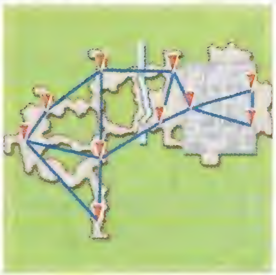
江陵　据点数：11

柴桑　据点数：12

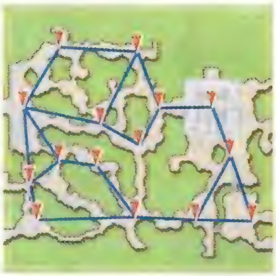


襄阳　据点数：14

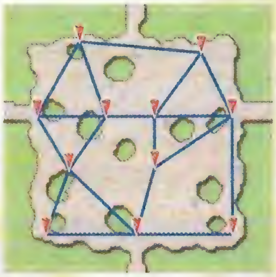
普阳　据点数：10



成都　据点数：15

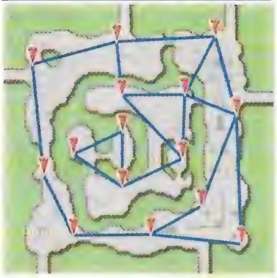


西凉　据点数：11



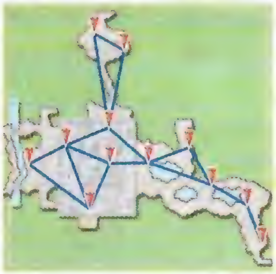
长安　据点数：10

长沙　据点数：15



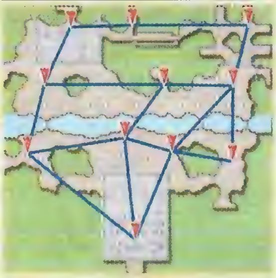
天水　据点数：13

南海　据点数：12



南蛮　据点数：19

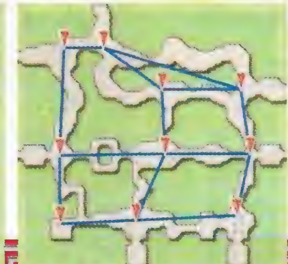
平原　据点数：11



北平　据点数：9

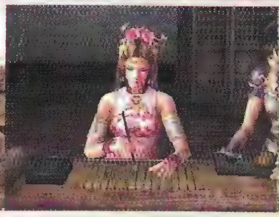
濮阳　据点数：13

北海　据点数：10



洛阳　据点数：17

零陵　据点数：16



《真·三国无双3 EMPIRES》
隐藏道具“绝影镫”取得方法

© 2004 KOEI Co.,Ltd.

史实战役

演义模式中设有黄巾征讨战、董卓诛伐战和赤壁之战三场史实战役，三场都附有“获得武勋增大”的效果，战胜后获得的武勋是平常两倍。另外，协助同盟国侵攻或防卫，均可获得两倍武勋。

黄巾征讨战

胜利条件：击倒张角　　败北条件：我方本阵陷落或限制时间结束
限制时间：30分　战场地图：普阳
引发条件：使用张角以外的君主开始游戏，第1回合攻占普阳以外的张角地域。电脑问你是否参加黄巾征讨战时，选是（はい）。

董卓诛伐战

胜利条件：击倒董卓　　败北条件：我方本阵陷落或限制时间结束
限制时间：30分　战场地图：洛阳
引发条件：使用董卓以外的君主开始游戏，在黄巾征讨战获胜后，约经过5回合，董卓依然健在，而且吕布在董卓旗下，电脑便会问你是否参加董卓诛伐战，选是（はい）。

赤壁之战

胜利条件：制压敌军本阵　败北条件：我方本阵陷落或限制时间结束
限制时间：30分　地图：《真·三国无双3》赤壁之战
引发条件：使用孙坚或曹操开始游戏，游戏到达中盘时，刘备、曹操、孙坚三个势力依然健在，黄盖是孙坚势力的武将，而且刘璋拥有永安和成都两个地。

事件引发条件

事件	引发条件
黄巾之乱	不论使用什么君主，第1回合立即引发黄巾之乱，各处的空白地变成张角势力。
初战胜利	第1次侵攻战获胜后，各武将会发生对话。
吕布叛变	参加董卓诛伐战，但战斗败北，中盘时董卓势力健在，而且吕布和貂蝉都在势力中，吕布就会叛变离开，自立为君主定都长安。
君主禅让	使用孙坚开始游戏，当孙策加入后，一定机率会把君主之位禅让给孙策。同样，孙策为君主时，孙权加入，也有一定机率禅让给孙权。
势力扩大	占领5个都市，武将和君主会发生对话。
吴的威胁	使用孙坚以外的君主开始游戏，到达30回合时，吴国拥有5个地域便会发生。
蜀的威胁	使用刘备以外的君主开始游戏，约到达39回合时，蜀国拥有5个地域便会发生。
天下三分	包括自己势力在内，有三个势力拥有5个地域以上，便会引发天下三分事件。
总大将出阵	没有特定引发条件，战斗前会随机出现。
大象队出击	孟获侵攻你的势力时（孟获有份出战），进行防卫战便会发生。
皇帝就任	多执行善政或恶政，再“推举”君主为皇帝。
最后之战	该战获胜便可统一全国的场合，武将们会发生对话。

绝影镫取得方法

在24个地域当中，没有地域的产物是绝影镫，那么怎样取得呢？唯一方法是等待“产物种类变更”随机抽到变更为绝影镫的提案，再实行该政策。取得绝影镫，同时取得No.197画像。

全四种ENDING

争霸模式共有四种爆机画面，以下列出爆机条件。

1.通常统一全国
2.经过100回合还未统一全国
3.推举为皇帝，多实行善政，并统一全国
4.推举为皇帝，多实行恶政，并统一全国

武将名鉴的战中对白

打爆特定势力后，在“ビジュアルデータベース→武将名鉴→ボイスコレクション”便可播放“战中”部分的对白。任何势力爆机后，可在“オプション→サウンドテスト”播放“39.エンディング”，这是爆机画面的音乐。

新武将极速升上LV5

先在《真·三国无双3》或《真·三国无双3 猛将传》制作新武将，储存SAVE后，开启《真·三国无双3 EMPIRES》，便可将前作的新武将继承到《真·三国无双3 EMPIRES》，继承的新武将4项个人目标都是“武勋3000”，只要在争霸模式达到武勋3000，便会立即由Lv1升至Lv5。

42位无双武将PROFILE

以下列出42位无双武将＋134位一般武将的资料表，游戏中每位武将都设定了成长类型，不同成长类型会影响升Lv时的能力成长率，游戏中只有“吕布”的成长类型是杰物。出目前期，序盘＝1真・三国无双3 14回合，中盘＝15真・三国无双　　回合，终盘＝30回合之后。

成长类型与成长率：

类型	体力	无双	攻击	防御	初期道具空位
斗将标准	B	A	B	B	1
斗将早熟	C	A	B	B	2
斗将晚成	B	S	B	A	1
守将标准	A	B	B	A	2
守将早熟	A	C	B	A	3
守将晚成	S	B	B	S	2
智将标准	A	A	B	A	3

类型	体力	无双	攻击	防御	初期道具空位
智将早熟	A	A	B	B	4
智将晚成	S	S	B	A	3
万能标准	B	B	B	A	2
万能早熟	B	B	B	B	3
万能晚成	A	A	B	A	2
凡庸	C	B	C	C	5
杰物	S	S	A	A	1

武将名称	出现地域	出现前期	武器类型	攻击属性	战斗技能	个人目标1	个人目标2	个人目标3	个人目标4	成长类型	体力	无双	攻击	防御	弓防	弓防	马防	马防	移动	定移	跳跃
袁绍	平原	初期	剑	－	说得	武勋15000	支配地域数3	支配地域数5	支配地域数15	万能晚成	D	C	D	B	C	C	C	C	C	D	D
夏侯渊	许昌	初期	棍	－	挑发	武勋15000	武勋24000	勤续10回合	武器Lv9	斗将晚成	C	C	B	D	A	E	C	D	D	D	D
夏侯惇	许昌	初期	剑	－	鼓舞	武勋15000	武勋30000	勤续10回合	大将军就任	斗将晚成	D	C	D	B	B	E	C	D	B	B	B
关羽	濮阳	初期	枪	雷	鼓舞	武勋30000	勤续10回合	大将军就任	武器Lv6	万能晚成	C	D	B	D	B	D	B	E	D	D	D
甘宁	零陵	中盘	剑	雷	突击	武勋9000	武勋18000	武勋30000	武器Lv3	斗将晚成	C	C	B	D	B	D	D	B	B	B	B
姜维	天水	终盘	枪	雷	伏兵	武勋9000	武勋24000	献策5次采纳	支配地域数8	万能晚成	D	B	D	B	C	C	C	C	B	B	B
许褚	许昌	序盘	棍	雷	突击	武勋9000	武勋21000	武勋30000	武器Lv6	斗将晚成	A	E	A	E	C	C	C	D	E	E	E
魏延	永安	中盘	枪	－	突击	武勋9000	武勋21000	武勋30000	武器Lv6	斗将晚成	B	D	B	D	B	D	B	E	D	D	D
月英	永安	中盘	枪	冰	挑发	武勋15000	献策11次采纳	势力善政	武器Lv3	智将晚成	E	B	E	A	C	D	C	B	B	B	B
黄忠	襄阳	初期	剑	－	挑发	武勋15000	武勋30000	勤续20回合	武器Lv3	斗将晚成	C	D	B	D	S	C	D	D	D	C	C
黄盖	长沙	初期	棍	－	铁壁	武勋15000	武勋27000	勤续20回合	支配地域数5	守将晚成	C	D	B	D	C	D	C	C	D	D	D
司马懿	洛阳	终盘	棍	毒	伏兵	献策3次采纳	献策11次采纳	支配地域数5	支配地域数12	智将晚成	E	B	E	A	E	A	E	A	D	C	C
周泰	南海	序盘	剑	斩	铁壁	武勋12000	武勋18000	武勋30000	武器Lv3	斗将晚成	E	B	E	A	C	C	D	C	B	B	C
周瑜	长沙	序盘	剑	炎	伏兵	武勋21000	献策11次采纳	勤续10回合	支配地域数5	万能晚成	D	C	D	B	D	B	D	B	B	B	A
祝融	南蛮	初期	剑	－	鼓舞	武勋21000	勤续15回合	支配地域数3	武器Lv9	斗将晚成	C	C	C	C	B	E	B	E	B	B	B
小乔	合肥	中盘	棍	－	挑发	武勋6000	武勋15000	武器Lv6	武器Lv9	智将晚成	E	B	E	A	D	B	D	B	B	B	B
诸葛亮	襄阳	中盘	棍	烈	天眼	献策5次采纳	献策15次采纳	勤续5回合	军师就任	智将晚成	E	B	E	A	E	A	E	S	B	C	C
徐晃	长安	序盘	枪	－	铁壁	武勋15000	武勋30000	支配地域数8 3 29	武器Lv3	守将晚成	C	C	C	D	B	D	C	D	C	C	C
甄姬	平原	初期	棍	－	挑发	武勋12000	武勋21000	献策5次采纳	武器Lv6	智将晚成	E	B	E	A	C	C	D	B	B	B	B
曹操	许昌	初期	剑	斩	伏兵	武勋12000	支配地域数3	支配地域数8	支配地域数12	万能晚成	D	B	D	B	C	C	C	D	B	B	B
曹仁	许昌	序盘	剑	－	铁壁	武勋15000	武勋30000	勤续15回合	武器Lv6	守将晚成	B	D	B	D	C	C	D	B	D	D	D
孙坚	长沙	初期	剑	炎	鼓舞	武勋12000	武勋24000	支配地域数5	支配地域数10	斗将晚成	C	C	C	C	C	D	C	D	B	B	D
孙权	长沙	中盘	剑	－	激励	武勋12000	支配地域数5	支配地域数8	支配地域数15	守将晚成	D	C	D	B	C	C	D	C	C	C	C
孙策	长沙	初期	棍	雷	突击	武勋15000	武勋27000	勤续10回合	支配地域数5	斗将晚成	C	C	B	D	B	D	B	D	B	B	B
孙尚香	长沙	初期	剑	－	挑发	武勋9000	武勋24000	支配地域数5	武器Lv6	斗将晚成	E	B	E	A	C	C	D	B	A	A	A
太史慈	建业	初期	棍	雷	铁壁	武勋9000	武勋27000	勤续15回合	武器Lv9	守将晚成	B	D	B	D	D	B	B	E	D	D	D
大乔	合肥	中盘	棍	雷	鼓舞	武勋6000	武勋15000	武器Lv6	武器Lv9	智将晚成	D	B	D	B	D	B	D	B	B	B	B
赵云	北平	初期	枪	－	突击	武勋15000	武勋27000	勤续10回合	武器Lv9	斗将晚成	D	B	D	B	C	C	C	C	C	C	B
张角	普阳	初期	棍	炎	说得	武勋12000	献策7次采纳	支配地域数5	支配地域数8	智将晚成	D	B	E	B	C	C	D	B	C	C	D
张郃	平原	初期	剑	－	说得	武勋12000	武勋30000	支配地域数10	武器Lv3	斗将晚成	E	B	E	A	D	B	E	B	A	B	S
貂蝉	洛阳	初期	棍	－	说得	武勋27000	献策9次采纳	勤续10回合	支配地域数3	智将晚成	E	A	E	A	D	B	D	C	A	B	A
张飞	濮阳	初期	枪	炎	突击	武勋12000	武勋30000	勤续10回合	武器Lv9	斗将晚成	B	D	B	D	B	D	B	D	E	D	D
张辽	洛阳	序盘	枪	－	突击	武勋12000	武勋24000	勤续15回合	武器Lv9	斗将晚成	C	C	C	D	B	D	C	D	C	C	C
典韦	许昌	序盘	剑	雷	铁壁	武勋9000	武勋15000	武勋27000	武器Lv9	守将晚成	C	D	B	D	D	A	D	D	E	E	E
董卓	洛阳	初期	剑	－	鼓舞	武勋30000	勤续10回合	支配地域数3	势力恶政	斗将晚成	B	E	B	D	C	D	C	D	D	D	D
马超	西凉	初期	枪	雷	突击	武勋27000	勤续10回合	势力善政	武器Lv6	斗将晚成	C	D	B	D	C	E	S	A	B	B	B
庞统	江陵	中盘	棍	冰	伏兵	武勋12000	献策9次采纳	献策15次采纳	勤续5回合	智将晚成	E	A	E	A	E	S	E	A	C	C	C
孟获	南蛮	初期	棍	炎	突击	武勋21000	武勋30000	勤续15回合	支配地域数3	守将晚成	A	E	A	E	B	D	A	E	E	E	E
陆逊	柴桑	终盘	剑	炎	激励	武勋24000	献策13次采纳	勤续15回合	武器Lv3	万能晚成	E	B	D	B	C	C	D	B	A	S	A
刘备	濮阳	初期	剑	雷	仁兵	武勋15000	支配地域数3	支配地域数12	势力善政	守将晚成	D	C	D	B	C	C	C	C	C	C	C
吕布	洛阳	初期	枪	炎	突击	武勋30000	勤续10回合	支配地域数3	武器Lv9	杰物	A	D	A	D	A	A	A	A	A	C	A
吕蒙	建业	中盘	枪	炎	激励	武勋24000	献策11次采纳	勤续15回合	支配地域数5	守将晚成	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B

134位一般武将PROFILE

一般武将的武器类型，除了剑、枪、棍，还有“戟”和“军师”，有关它们的锻冶屋，戟为名枪锻冶，军师则是名剑锻冶。以下特别列出几位能力特殊的一般武将。

武将名称	特征
胡车儿	毒攻击属性、移动力S
庞德	炎攻击属性、守将晚成、弓攻击力S
颜良	斩攻击属性、斗将晚成
文丑	烈攻击属性、斗将晚成
韩遂	雷攻击属性、守将晚成

武将名称	特征
严颜	烈攻击属性、守将晚成
郭嘉	烈攻击属性、智将晚成
荀彧	冰攻击属性、智将晚成
鲁肃	雷攻击属性、智将晚成
贾诩	斩攻击属性、智将晚成

武将名称	特征
田丰	炎攻击属性、智将晚成
法正	毒攻击属性、智将晚成
徐庶	雷攻击属性、万能晚成
张任	炎攻击属性、万能晚成
邓艾	烈攻击属性、万能晚成

武将名称	出现地域	出现前期	武器类型	攻击属性	战斗技能	个人目标1	个人目标2	个人目标3	个人目标4	成长类型	体力	无双	攻击	防御	弓防	弓防	马防	马防	移动	定移	跳跃
阿会喃	南蛮	中盘	剑	—	伏兵	武勋 6000	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	守将早熟	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
尹礼	下邳	序盘	枪	—	伏兵	武勋 6000	武勋 12000	武勋 21000	武勋 27000	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
于禁	许昌	序盘	枪	—	突击	武勋 3000	武勋 15000	武勋 30000	勤续 10 回合	万能早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
于糜	柴桑	序盘	剑	—	挑拨	武勋 6000	武勋 18000	武勋 27000	献策 5 次采纳	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
袁胤	江陵	初期	枪	—	挑拨	武勋 18000	武勋 21000	献策 3 次采纳	献策 9 次采纳	智将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
袁熙	平原	序盘	剑	—	伏兵	武勋 21000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	支配地域数 5	万能早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
袁术	江陵	初期	剑	—	挑拨	支配地域数 3	支配地域数 10	势力恶政	收入 2000	万能早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
袁尚	平原	中盘	剑	—	挑拨	武勋 6000	武勋 15000	武勋 24000	支配地域数 5	万能早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
袁谭	平原	序盘	剑	—	突击	武勋 6000	武勋 15000	武勋 27000	支配地域数 5	万能早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
王平	天水	终盘	戟	—	突击	武勋 15000	武勋 24000	献策 5 次采纳	支配地域数 8	万能标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
王朗	南海	序盘	戟	—	挑拨	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	支配地域数 5	支配地域数 12	智将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
何仪	普阳	序盘	枪	—	伏兵	武勋 3000	武勋 15000	武勋 27000	势力恶政	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
华歆	南海	序盘	枪	—	挑拨	献策 3 次采纳	献策 11 次采纳	支配地域数 5	支配地域数 12	智将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
贾诩	长安	序盘	军师	斩	伏兵	献策 9 次采纳	献策 15 次采纳	勤续 15 回合	支配地域数 3	智将晚成	D	E	E	A	B	C	B	B	C	D	C
郭嘉	许昌	序盘	军师	烈	伏兵	献策 7 次采纳	献策 11 次采纳	勤续 5 回合	军师就任	智将晚成	D	E	E	A	B	C	B	B	C	D	C
郭汜	洛阳	序盘	剑	—	突击	武勋 12000	武勋 27000	支配地域数 3	势力恶政	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
乐就	江陵	序盘	枪	—	伏兵	武勋 3000	武勋 18000	武勋 27000	支配地域数 5	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
乐进	下邳	中盘	枪	—	突击	武勋 6000	武勋 12000	武勋 27000	武器 Lv6	守将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
郭图	北海	序盘	军师	—	挑拨	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	献策 11 次采纳	支配地域数 5	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
夏侯霸	濮阳	终盘	枪	—	突击	武勋 9000	武勋 15000	武勋 24000	支配地域数 8	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
何进	洛阳	序盘	枪	—	挑拨	武勋 30000	献策 5 次采纳	勤续 5 回合	收入 3000	凡庸	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
华雄	洛阳	序盘	枪	冰	突击	武勋 12000	武勋 27000	支配地域数 3	武器 Lv6	守将标准	A	E	B	D	B	C	B	B	D	D	D
管亥	北海	序盘	戟	—	突击	武勋 12000	武勋 27000	武器 Lv3	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
韩玄	襄阳	中盘	枪	—	挑拨	武勋 9000	武勋 24000	献策 5 次采纳	势力恶政	智将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
关兴	永安	终盘	戟	—	突击	武勋 12000	武勋 24000	支配地域数 8	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
韩逐	西凉	序盘	戟	雷	铁壁	武勋 30000	献策 11 次采纳	勤续 10 回合	支配地域数 3	守将晚成	A	E	B	D	B	C	B	B	D	D	D
韩暹	洛阳	序盘	枪	—	伏兵	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	武器 Lv3	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
韩当	长沙	序盘	剑	—	突击	武勋 15000	武勋 27000	勤续 20 回合	支配地域数 5	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
关平	濮阳	中盘	戟	—	伏兵	武勋 12000	武勋 24000	支配地域数 5	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
颜良	平原	序盘	剑	斩	突击	武勋 15000	武勋 24000	勤续 10 回合	武器 Lv9	斗将晚成	A	E	B	D	B	C	B	B	D	D	D
牛金	襄阳	中盘	枪	—	突击	武勋 6000	武勋 15000	武勋 21000	武勋 30000	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
纪灵	江陵	初期	枪	—	铁壁	武勋 9000	武勋 27000	武器 Lv3	武器 Lv6	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
金环三结	南蛮	中盘	枪	—	突击	武勋 6000	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	斗将早熟	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
金旋	江陵	中盘	枪	—	挑拨	武勋 6000	武勋 27000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
邢道荣	零陵	中盘	枪	雷	突击	武勋 3000	武勋 15000	武勋 30000	武器 Lv6	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
严颜	成都	初期	戟	烈	铁壁	武勋 24000	勤续 25 回合	支配地域数 5	武器 Lv6	守将晚成	A	E	D	C	B	C	B	B	C	D	C
严纲	北平	初期	枪	—	突击	武勋 3000	武勋 21000	武勋 30000	支配地域数 3	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
严政	普阳	序盘	戟	—	挑拨	武勋 6000	武勋 27000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
严白虎	柴桑	序盘	枪	—	铁壁	武勋 6000	武勋 24000	武器 Lv3	势力恶政	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
严舆	柴桑	序盘	戟	—	伏兵	武勋 6000	武勋 24000	献策 5 次采纳	武器 Lv6	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
黄邵	普阳	序盘	枪	—	伏兵	武勋 3000	武勋 15000	武勋 27000	势力恶政	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
高升	普阳	序盘	剑	—	挑拨	武勋 9000	武勋 21000	武勋 27000	武器 Lv3	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
黄祖	襄阳	序盘	戟	—	铁壁	武勋 6000	武勋 18000	武勋 27000	支配地域数 3	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
公孙瓒	北平	初期	剑	—	突击	武勋 15000	武勋 27000	勤续 10 回合	支配地域数 5	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
高沛	汉中	中盘	枪	—	伏兵	武勋 12000	武勋 27000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
胡车儿	天水	序盘	枪	毒	伏兵	武勋 6000	武器 Lv3	武器 Lv6	武器 Lv9	守将早熟	A	E	E	C	B	C	B	B	S	D	C
兀突骨	南蛮	终盘	戟	毒	铁壁	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	支配地域数 3	守将标准	A	E	B	C	B	D	B	B	D	D	D
吴兰	成都	中盘	戟	—	突击	武勋 6000	武勋 15000	武勋 30000	支配地域数 8	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
蔡瑁	襄阳	初期	枪	—	伏兵	武勋 6000	武勋 30000	献策 9 次采纳	支配地域数 3	智将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
司马昭	洛阳	终盘	军师	—	挑拨	武勋 9000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	支配地域数 12	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
周昕	建业	序盘	剑	—	铁壁	武勋 12000	武勋 21000	献策 3 次采纳	献策 9 次采纳	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
周仓	北海	序盘	枪	—	伏兵	武勋 9000	武勋 15000	武勋 24000	武器 Lv6	守将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
朱治	长沙	序盘	枪	—	伏兵	武勋 12000	武勋 24000	献策 5 次采纳	支配地域数 5	万能早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
荀彧	许昌	序盘	军师	冰	伏兵	献策 7 次采纳	献策 13 次采纳	勤续 10 回合	军师就任	智将晚成	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
钟会	长安	终盘	枪	—	挑拨	武勋 15000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	支配地域数 12	万能标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
蒋钦	南海	序盘	枪	—	伏兵	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	武器 Lv3	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
徐荣	洛阳	序盘	剑	—	伏兵	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	支配地域数 3	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
诸葛瑾	建业	中盘	军师	—	铁壁	武勋 21000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	献策 9 次采纳	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
徐庶	襄阳	中盘	军师	雷	伏兵	武勋 18000	献策 13 次采纳	勤续 5 回合	势力善政	万能晚成	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
徐盛	合肥	中盘	戟	—	铁壁	武勋 12000	武勋 24000	勤续 15 回合	支配地域数 5	万能标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
审配	平原	序盘	军师	—	铁壁	武勋 21000	献策 3 次采纳	献策 11 次采纳	支配地域数 3	万能标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
成宜	西凉	序盘	剑	—	突击	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	支配地域数 3	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
薛礼	建业	序盘	剑	—	铁壁	武勋 9000	武勋 24000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
臧霸	下邳	序盘	枪	—	伏兵	武勋 3000	武勋 15000	武勋 27000	武器 Lv6	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
曹丕	许昌	中盘	军师	—	挑拨	武勋 15000	献策 9 次采纳	勤续 5 回合	支配地域数 12	万能标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
沮援	北平	序盘	军师	—	铁壁	献策 5 次采纳	献策 11 次采纳	献策 15 次采纳	武器 Lv3	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
孙干	濮阳	序盘	剑	—	伏兵	献策 3 次采纳	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	献策 11 次采纳	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C

武将名称	出现地域	出现前期	武器类型	攻击属性	战斗技能	个人目标 1	个人目标 2	个人目标 3	个人目标 4	成长类型	体力	无双	攻击	防御	弓防	弓防	马防	马防	移动	定移	跳跃
朵思大王	南蛮	终盘	戟	－	铁壁	武勋 12000	武勋 21000	献策 9 次采纳	支配地域数 3	智将标准	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
张英	建业	初期	戟	－	铁壁	武勋 15000	武勋 24000	献策 9 次采纳	武器 Lv3	守将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
张绣	长安	序盘	剑	－	伏兵	武勋 9000	武勋 27000	献策 7 次采纳	支配地域数 3	万能标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
张任	成都	中盘	剑	炎	铁壁	武勋 15000	武勋 30000	勤续 10 回合	武器 Lv6	万能晚成	A	E	B	D	B	C	B	B	D	D	D
赵范	零陵	中盘	枪	－	挑拨	武勋 9000	武勋 21000	献策 5 次采纳	献策 11 次采纳	智将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
张宝	普阳	初期	军师	－	伏兵	武勋 15000	献策 7 次采纳	支配地域数 5	支配地域数 10	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
张苞	永安	终盘	枪	－	突击	武勋 12000	武勋 24000	支配地域数 8	武器 Lv6	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
张曼成	普阳	序盘	剑	－	铁壁	武勋 6000	武勋 15000	武勋 30000	武器 Lv3	守将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
张梁	普阳	初期	军师	－	突击	武勋 21000	支配地域数 5	支配地域数 10	武器 Lv3	斗将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
张鲁	汉中	序盘	军师	－	铁壁	武勋 18000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	献策 11 次采纳	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
陈应	交趾	终盘	枪	－	伏兵	武勋 9000	武勋 18000	武器 Lv3	武器 Lv9	守将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
陈纪	江陵	序盘	枪	－	挑拨	武勋 9000	武勋 15000	武勋 24000	献策 7 次采纳	智将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
陈宫	洛阳	序盘	军师	炎	挑拨	武勋 21000	献策 11 次采纳	勤续 10 回合	支配地域数 3	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
陈兰	合肥	序盘	枪	－	挑拨	武勋 6000	武勋 15000	武勋 24000	势力恶政	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
程远志	普阳	序盘	剑	－	突击	武勋 9000	武勋 15000	武勋 30000	武器 Lv3	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
程银	西凉	中盘	戟	－	突击	武勋 9000	武勋 27000	支配地域数 3	武器 Lv6	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
程普	长沙	序盘	戟	－	铁壁	武勋 21000	献策 9 次采纳	勤续 20 回合	支配地域数 5	万能标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
丁奉	柴桑	中盘	剑	－	铁壁	武勋 6000	武勋 27000	支配地域数 5	武器 Lv6	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
田丰	北平	序盘	军师	炎	挑拨	献策 3 次采纳	献策 11 次采纳	献策 15 次采纳	武器 Lv3	智将晚成	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
邓艾	天水	终盘	军师	烈	伏兵	武勋 12000	武勋 24000	献策 5 次采纳	支配地域数 12	万能晚成	C	E	D	C	B	C	B	B	C	D	C
陶谦	下邳	初期	军师	－	挑拨	武勋 9000	武勋 21000	献策 5 次采纳	支配地域数 10	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
董荼那	南蛮	中盘	剑	－	伏兵	武勋 6000	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	守将早熟	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
邓茂	普阳	序盘	枪	－	挑拨	武勋 6000	武勋 15000	武勋 24000	武器 Lv6	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
裴元绍	北海	中盘	剑	－	挑拨	武勋 6000	武勋 15000	武勋 24000	势力善政	守将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
波才	普阳	序盘	军师	－	铁壁	武勋 6000	武勋 15000	武勋 30000	武器 Lv3	斗将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
马谡	永安	终盘	军师	－	挑拨	武勋 15000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	势力善政	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
马岱	西凉	初期	枪	－	突击	武勋 12000	武勋 24000	势力善政	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
马忠	交趾	终盘	枪	－	伏兵	武勋 3000	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
马腾	西凉	初期	戟	－	突击	武勋 12000	武勋 27000	支配地域数 3	势力善政	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
马良	永安	终盘	军师	－	伏兵	献策 3 次采纳	献策 5 次采纳	献策 13 次采纳	势力善政	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
潘璋	交趾	中盘	戟	－	伏兵	武勋 12000	武勋 24000	收入 2500	武器 Lv3	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
樊能	柴桑	序盘	戟	－	铁壁	武勋 9000	武勋 15000	武勋 27000	献策 5 次采纳	守将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
糜竺	下邳	初期	剑	－	挑拨	献策 3 次采纳	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	收入 2500	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
糜芳	下邳	初期	剑	－	挑拨	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	收入 2000	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
傅士仁	零陵	终盘	枪	－	挑拨	武勋 12000	武勋 27000	献策 3 次采纳	献策 9 次采纳	凡庸	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
文丑	平原	序盘	剑	烈	突击	武勋 15000	武勋 24000	勤续 10 回合	武器 Lv9	斗将晚成	B	E	D	C	B	C	B	B	C	D	C
卞喜	普阳	中盘	枪	－	伏兵	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	献策 5 次采纳	智将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
逢纪	普阳	序盘	军师	－	挑拨	献策 3 次采纳	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	献策 13 次采纳	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
法正	汉中	中盘	军师	毒	伏兵	献策 7 次采纳	献策 13 次采纳	勤续 10 回合	支配地域数 5	智将晚成	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
庞德	西凉	中盘	戟	炎	突击	武勋 30000	献策 7 次采纳	勤续 15 回合	支配地域数 3	守将晚成	A	E	B	D	S	C	B	B	D	D	D
鲍隆	交趾	中盘	枪	－	伏兵	武勋 9000	武勋 18000	武器 Lv3	武器 Lv9	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
木鹿大王	南蛮	终盘	剑	－	铁壁	武勋 15000	武勋 30000	支配地域数 3	武器 Lv3	守将标准	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
满宠	下邳	中盘	剑	－	铁壁	武勋 12000	武勋 24000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
孟达	汉中	中盘	戟	－	挑拨	武勋 12000	武勋 24000	献策 3 次采纳	献策 9 次采纳	万能早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
孟优	南蛮	初期	戟	－	挑拨	武勋 3000	武勋 15000	武勋 27000	献策 5 次采纳	守将早熟	C	E	D	C	B	D	B	B	D	D	D
杨怀	汉中	中盘	枪	－	铁壁	武勋 12000	武勋 27000	献策 3 次采纳	献策 7 次采纳	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
杨奉	长安	序盘	枪	－	挑拨	武勋 12000	武勋 18000	武勋 27000	武器 Lv3	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
雷铜	成都	中盘	枪	－	伏兵	武勋 6000	武勋 15000	武勋 30000	支配地域数 8	斗将标准	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
雷薄	合肥	序盘	枪	－	铁壁	武勋 6000	武勋 15000	武勋 24000	势力恶政	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
李傕	洛阳	序盘	剑	－	挑拨	武勋 12000	武勋 24000	支配地域数 3	势力恶政	守将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
李严	成都	中盘	剑	炎	铁壁	武勋 12000	武勋 27000	献策 5 次采纳	支配地域数 5	万能标准	B	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
李儒	洛阳	序盘	军师	－	伏兵	献策 11 次采纳	勤续 5 回合	支配地域数 5	势力恶政	智将标准	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
李典	下邳	中盘	剑	－	铁壁	武勋 15000	武勋 30000	献策 3 次采纳	献策 5 次采纳	万能标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
刘璝	成都	初期	剑	－	铁壁	武勋 12000	武勋 21000	武勋 24000	武器 Lv3	守将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
刘勋	江陵	序盘	枪	－	挑拨	武勋 3000	武勋 15000	武勋 24000	支配地域数 10	斗将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
刘璋	成都	初期	剑	－	铁壁	武勋 18000	献策 3 次采纳	献策 9 次采纳	支配地域数 12	凡庸	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
刘禅	成都	终盘	剑	－	铁壁	武勋 18000	献策 3 次采纳	勤续 30 回合	支配地域数 10	凡庸	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
刘度	零陵	中盘	剑	－	铁壁	武勋 9000	武勋 24000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	智将早熟	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C
刘表	襄阳	初期	剑	－	铁壁	献策 3 次采纳	献策 11 次采纳	支配地域数 8	势力善政	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
刘辟	濮阳	中盘	枪	－	铁壁	武勋 3000	武勋 9000	武勋 18000	武勋 27000	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
刘封	濮阳	中盘	剑	－	突击	武勋 6000	武勋 15000	武勋 27000	支配地域数 5	智将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
刘繇	建业	初期	剑	炎	突击	武勋 21000	献策 5 次采纳	献策 9 次采纳	支配地域数 5	智将早熟	C	E	E	C	B	C	B	B	C	D	C
廖化	北海	中盘	枪	－	突击	武勋 9000	武勋 15000	武勋 27000	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
凌统	南海	中盘	枪	－	突击	武勋 12000	武勋 24000	支配地域数 5	武器 Lv6	斗将标准	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
吕旷	北平	中盘	枪	－	突击	武勋 6000	武勋 12000	武勋 21000	武勋 27000	守将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
吕翔	北平	中盘	枪	－	挑拨	武勋 6000	武勋 12000	武勋 21000	武勋 27000	斗将早熟	A	E	D	D	B	C	B	B	D	D	D
鲁肃	建业	序盘	军师	雷	铁壁	武勋 18000	献策 5 次采纳	献策 13 次采纳	支配地域数 5	智将晚成	D	E	E	B	B	C	B	B	C	D	C

完美全结局对应攻略

《樱大战物语 神秘的巴黎》终于在FANS的期待中登场了！尽管是一款外传式的游戏，而且游戏的故事也比较短，但仍然是相当出色的游戏，对FANS来说没有不玩的理由。本期会刊登全故事的简单流程攻略，另外还有其他特别注意事件、10位角色的最佳信赖度增加选项

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

简单流程

9月3日	美纪编	上午、下午
当日流程	必要行动	取得道具
ミキのアパート	–	–
花屋	向花屋的Collet使用“小次郎の写真”	取得“花束”※1
市场	–	取得“胡萝卜(ニンジン)”×3
カフェ	–	–
シャノワール	–	–
一阶客席	–	–
乐屋	跟舞女谈话	–
秘书室	选中央的门往支配人室	–
大道具部屋	–	–
バー	–	–
エレベーターホール	选右方楼梯往贵宾室	–
厨房	–	–
ロビー	–	–
(中断SAVE)		
乐屋	–	–
秘书室	选中央门往支配人室	–
乐屋	–	–
バー	–	取得“蛋糕(ケーキ)”
屋根里部屋	–	取得“支票(小切手)”
ロビー	–	–
市场	–	–
エッフェル塔	–	–
ノートラタム寺院	–	–
テアトル广场	–	可以购买“诗集”
レストラン	向艾莉莎使用“支票(小切手)”	–
ミキのアパート	向中央的玻璃桌使用“支票(小切手)”	–
(中断SAVE)		

10月1日	小次郎编	上午、下午
当日流程	必要行动	取得道具
列车内	–	受伤的情况下取得“伤药”
列车内洗手间	调查洗手间的门后2次，分别调查死者面部、颈部、手部各1次，衣服3次	取得“高价壶(高价なツボ)”、“破烂壶(割れたツボ)”和“黑玫瑰(黒いバラ)”
巴黎北站	向警官Evian使用“黑玫瑰(黒いバラ)”	–
警察署・问话室	–	–
警察署	–	取得“怀中时计”
花屋	–	取得“花束”
ノートルダム寺院	–	–
日本大使馆	向迫水使用“怀中时计”	取得“宿舍键(アパートの键)”
(中断SAVE)		
テアトル广场	–	取得花组5位队员“写真”各一张
サーカス	–	–
公园	–	可以购买“诗集”
公园	–	–
シャノワール	–	–
ミキのアパート	–	–
巴黎北站	向美纪使用“宿舍键(アパートの键)”	选中央选项取得“美纪相片(ミキの写真)”
花屋	–	–
テアトル广场	–	–
カフェ	–	–
公园	–	–
ミキのアパート	–	–
エッフェル塔	–	–
ミキのアパート	–	–
バー	–	–
小次郎のアパート	调查床	
(中断SAVE)		

场所颜色说明：红色－梦玛露陀尔市街地图　绿色－剧院内地图
紫色－巴黎全图　黑色－其他

10月2日	美纪编／小次郎编	上午、美纪编　下午
当日流程	必要行动	
ミキのアパート	调查桌上的字条	–
乐屋	跟座着的舞女说话	–
ステージ	–	–
凯旋门	–	可以购买“诗集”
バー	前往8个场所后来到这里	–
ステージ	跟花组全员会话后点选花火的脸	–
花屋	–	–
公园	–	–
水边の桥	–	–
ミキのアパート	–	–
(中断SAVE)		
小次郎のアパート	调查墙上的电话	–
花屋	–	–
日本大使馆外	–	–
日本大使馆	–	取得“无弹手枪(弹切れの拳统)”、※2
警察署	向警官Evian使用“ロベリアの写真”	–
市场	–	–
シュベングラーの会社	调查右下方的白纸×2	取得“被害者の写真”
巴黎北站	–	可以购买“诗集”
图书馆	–	※3
カフェ	–	–
テルトル广场	–	–
市场	–	–
レストラン	向Mark使用“被害者の写真”	–
バー	向罗比莉雅使用“被害者の写真”	–
公园	–	–
水边之桥	–	–
シャノワール	–	※4
エッフェル塔	调查左下方的黑色车后进入塔内	–
花屋	–	–
バー	–	–
シャノワール	–	–
卖店	–	可购买“招财猫(招き猫)”或“发髻头(カツラ)”
秘书室	–	–
バー(剧院内)	向查班长使用“弾れの切拳统”	取得“手枪(拳统)”、※2
一阶客席	–	–
(中断SAVE)		
当日流程	必要行动	
支配人室	–	–
乐屋	跟各花组队员谈话	–
ボーチ	–	–
花屋	–	–
カフェ	–	–
日本大使馆	–	–
テルトル广场	–	取得“キャットフード”
レストラン	调查门进入餐厅	–
市场	–	–
バー	–	–
教会	调查门进入教会	–
图书馆	–	可购买“诗集”
ミキのアパート	–	
(中断SAVE)		

10月3日	小次郎编／美纪编上午、小次郎编／美纪编　下午	
当日流程	必要行动	
小次郎のアパート	–	–
花屋	–	“蛋糕(ケーキ)”
警察署	–	–
图书馆	–	–
カフェ	–	–
水边の桥	–	–
エッフェル塔	前往展望台，向卡姆斯使用“被害者の写真”	※2
巴黎北站	–	※2

市场	–	※2
レストラン	–	※2
隐れ家	调查桌左方第二格抽屉×2、取得“领带夹(ネクタイピン)”后向第一格抽屉使用它	“望远镜(双眼镜)”、“领带夹(ネクタイピン)”和“蝶胸针(蝶のブローチ)”
墓地	向花火使用“蝶のブローチ”	※2
森	–	–
凯旋门	–	–
ミキのアパート	进入宿舍内调查两扇门	–
サンテ刑务所	–	–
小次郎のアパート	调查桌子	–
(中断SAVE)		
ミキのアパート	–	–
花屋	–	–
ノートルダム寺院	–	可购买“诗集”
教会	进入教会内	–
孤儿院迹	调查中央的蝶图案	–
スタンダール邸	调查门×2	–
教会	进入教会内	取得“神父の介绍状”
スタンダール邸	调查门×2、向Stendhal使用“神父の介绍状”	–
バー(剧院内)	–	–
秘书室	–	取得“救急箱”
小次郎のアパート	调查床	–
(中断SAVE)		
スタンダール邸	调查门×4、分别调查死者眼部、颈部×2、杯、血文字、衣服2次	取得“黑色玫瑰(黒いバラ)”
警察署・问话室	最初选项不答，第二次选项为时间后选“俺が杀してない”，最后向警官Evian使用“黑玫瑰(黒いバラ)”	–
警察署・狱中	–	–
(中断SAVE)		
スタンダール邸	调查门×2	–
墓地	–	可购买“诗集”
警察署	–	※
警察署・狱中	调查小次郎的衣服	取得“蝶领夹(蝶のブローチ)”、“被害者の写真”
レストラン	进入餐厅内，向Mark使用“被害者の写真”	–
花屋	向Collet顺序使用“被害者の写真”和“蝶のブローチ”	取得“女性の似颜绘”
サーカス	向哥古妮戈使用“女性の似颜绘”	–
市场	–	–
バー	进入酒吧内，向Leonard使用“女性の似颜绘”	–
教会	进入教会内	–
墓地	向Phon使用“女性の似颜绘”	–
图书馆	向卡姆斯使用“女性の似颜绘”	–
ブルーメール家	–	–
警察署	–	–
(中断SAVE)		

10月4日	小次郎编/美纪编上午、小次郎编/美纪编	下午
当日流程	必要行动	
警察署・狱中	–	–
警察署	–	–
花屋	–	–
墓地	–	–
サンテ刑务所	–	–
バー	–	–
教会	–	※2
カフェ	–	–
ブローニュの森	–	–
ミキのアパート	调本右方的门×2	取得“蛋糕(ケーキ)”
バー	前往8个场所后来到这里	取得“问题の写真”
教会	–	–
ミキのアパート	–	–
テルトル广场	–	※2
孤儿院迹	向卡姆斯使用“问题の写真”	取得“复制胸针(ブローチの复制)”
(中断SAVE)		
ミキのアパート	–	–
警察署	–	–
花屋	–	–
市场	–	–
レストラン	进入餐厅内	–
小次郎のアパート	调查床	–
(中断SAVE)		
日本大使馆	向迫水使用“ブローチの复制”	–
シャノワール	–	–
花屋	–	–
凯旋门	–	–
ブローニュの森	–	–
理化学研究所	–	取得“同伴相片(仲间の写真)”
カフェ	–	–
シャノワール	–	–
秘书室	前往支配人室	–
小次郎のアパート	调查地上的鞋×2	取得“美纪的鞋(ミキの靴)”
シャノワール	–	–
支配人室	向古兰・玛使用“ミキの靴”	
(中断SAVE)		
地下施设・狱中	调查门铁窗×3、向铁窗使用“蝶のブローチ”	–
研究所・走廊	进入左方门的更衣室	–
研究所・更衣室	调从左至右第二个柜×2、调查白衣×2	取得“纸备忘(手书きのメモ)”

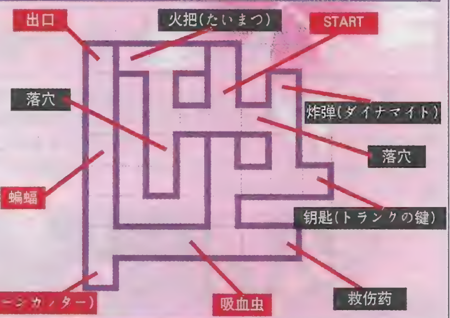
研究所・走廊	向正面门左方的控制器使用“手书きのメモ”	–
研究所・实验室	调查巨大装置和绿色玻璃箱	
(中断SAVE)		

10月4日	小次郎编	晚上、美纪编　深夜
当日流程	必要行动	
ブローニュの森	–	–
森林内	调查女死者身体、左肩的数字	–
秘书室	–	–
一阶客席	–	–
エレベーターホール	–	取得“救急箱”
ポーチ	向美露使用“仲间の写真”	–
花屋	–	–
陆军统括本部，	–	–
陆军本部・将军室	向美露使用“仲间の写真	–
ノートルダム寺院	向圣母院使用“双眼镜”	–
(中断SAVE)		
研究所・实验室	–	–
(中断SAVE)		

10月5日	小次郎编	零时
当日流程	必要行动	
シテ岛	–	–
洞穴入口	–	–
地下洞穴	通过迷宫潜入研究所	※5
研究所・廊下	进入中央的实验室	
研究所・实验室	–	–
(中断SAVE)		
巴黎郊外	–	–
军用列车内部	–	–
军用列车车头	–	–
军用列车机动室	–	–
↓		
进入各ENDING		

潜入地下研究室迷宫地图

在进入迷宫前，信赖度最高(必须为“亲密级别”)的巴黎华击团队员会前来协助，是否一起潜入迷宫对最后的结局有一定影响，但必要条件是跟该女主角的信赖度达成“亲密关系”。而在迷宫内，会发生个别人物的独有事件，当中也存在因选项错误而马上GAME OVER的对答选项。



美纪、小次郎交换道具的日期、场所

游戏中两位主角小次郎和美纪，两人在指定的日期和场所可进行道具交换，而一些用作增加信赖度的道具，如花束，趁着以下两个时机交给小次郎吧！

小次郎→美纪：10月1日 巴黎北站
美纪→小次郎：10月2日 水边之桥

跟美露、波娜迪特与Collet的连续事件

从流程的※1开始，以及遇到美露、神秘少女波娜迪特的部分，在指定的日期和地点(如Collet便是在花屋)会发生事件，不过由于这是连续事件的关系，一旦途中错失机会，往后也不会再发生事件了。另外，在9月3日前美纪篇必定要把“小次郎写真”给Collet看，否则往后一连串事件也不会出现。

美露的事件一览

10月2日上午	小次郎篇	图书馆
10月3日上午	小次郎篇	图书馆
10月4日上午	小次郎篇	ミキのアパート

波娜迪 特事件一览

9月3日	美纪篇	テルトル广场
10月1日下午	小次郎篇	公园
10月2日上午	美纪篇	凯旋门
10月2日上午	小次郎篇	巴黎北站
10月2日上午	美纪篇	图书馆
10月3日上午	小次郎篇	水边の桥
10月3日上午	美纪篇	ノートルダム寺院
10月3日下午	美纪篇	墓地
10月4日上午	小次郎篇	テルトル广场

Collet事件一览

9月3日	美纪篇	花屋
10月1日上午	小次郎篇	花屋
10月1日下午	小次郎篇	花屋
10月2日上午	美纪篇	花屋
10月2日上午(早上)	小次郎篇	花屋
10月2日上午(晚上)	小次郎篇	花屋
10月2日上午	美纪篇	花屋
10月3日上午	美纪篇	花屋
10月4日上午	小次郎篇	花屋
10月4日上午	美纪篇	花屋
10月4日下午	小次郎篇	花屋
10月4日晚上	小次郎篇	花屋

连续交换道具

从流程※2开始，会出现一段不停交换道具的部分，由最初把“ミキの写真”交给迫水典通开始，以至最后从波娜迪特那里取得“愿いの指轮”为止，而这也是有效增加波娜迪特好感度的方法。但要留意一旦把“ミキの写真”交给迫水典通，往后美纪的信赖度将会被初期化，因此如果玩家的目标是美纪，别千万把“ミキの写真”交给迫水典通了。

道具交换一览

日期	地点	交换对象	交换道具	取得道具	
10月2日	午前	日本大使馆	迫水典通	ミキの写真	ドイツ制ナイフ
10月2日	午前	バー	罗比莉雅	ドイツ制ナイフ	万能レンチ
10月2日	午前	バー（剧院内）	查班长	万能レンチ	万年笔
10月2日	午前	バー（剧院内）	古兰・玛	万年笔	革の手帐
10月3日	午前	エッフェル塔	卡姆斯	革の手帐	シルクのスカーフ
10月3日	午前	巴黎北站	Collet	シルクのスカーフ	シガレットケース
10月3日	午前	市场	Leonard	シガレットケース	年代物のワイン
10月3日	午前	レストラン	Mark	年代物のワイン	茶筅
10月3日	午前	墓地	花火	茶筅	浮世绘
10月4日	午前	教会	Leno 神父	浮世绘	贴り药
10月4日	午前	テルトル广场	波娜迪特	贴り药	愿いの指轮

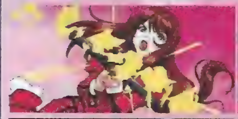
替丝找黑猫拿破仑

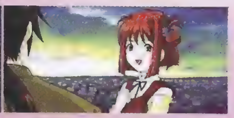
在10月2日上午※4的部分，丝因为找不到黑猫拿破仑而烦恼，如果能成功找回拿破仑能增加大量的信赖度。首先黑猫拿破仑会在公园、ブルーメール邸、ブローニュの森这3个地点出现，而找到后向它使用““罐头（キャットフード）”来引诱它，然后再点选便能捕获，再回到最初地点シャノワール可使丝的好感度大幅提升。

10位女主角个别攻略

本作游戏的结局较为简单，只要信赖度为最高，而且达成“亲密关系”便可。但由于本次没有选择主角的余地，而且故事又比较短，所以每一个对话选项都非常重要，以下会以各别攻略的方式刊登出各女主角增加信赖度的场所、以及最佳的对答建议等。

LIPS 说明
NORMAL LIPS：NL
TIMING LIPS：TL
DOUBLE LIPS：DL
ANALOG LIPS：AL
BUTTON LIPS：BL
LEVER LIPS：LL
JUST LIPS：JL
SHOOTING LIPS：SL





艾莉嘉

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	シャノワール	TL	跟艾莉嘉打招呼	1.“おはようございます”↑
9月3日	美纪编	シャノワール	NL	美纪对艾莉嘉的评价	1.“赖りになる先辈ですよね”↑
9月3日	美纪编	道具室	BL	协助艾莉嘉搬运大桶	成功的场合↑
			LL	解开缠着艾莉嘉的绳	成功的场合↑
			SL	接着快掉下来的电灯	全成功的场合↑
10月1日下午	小次郎编	テルトル广场	NL	对艾莉嘉的评价	1.“容姿をほめる”↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	AL	对花组演出的评价	输入最强力度↑↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	NL	艾莉嘉希望对自己发命令	1.“巴黎华击团・花组、出击せよ！”↑
10月2日上午	美纪编	ミキのアパート	NL	艾莉嘉认为Joule有可疑之处	1.“あたしも、そう思います”↑
10月2日下午	美纪编	乐屋	AL	对艾莉莎失踪的看法	输入最强力度↑
10月2日下午	美纪编	ポーチ	NL	艾莉嘉推行推理	1.“探侦の素质があるんですね”↑
10月2日下午	美纪编	カフェ	NL	美莉嘉被Eva注视	3.“あたしも气をつけます”↑
10月2日下午	美纪编	バー	NL	是否开枪	2.“击ってください！”－
10月3日上午	美纪编	ミキのアパート	TL	艾莉嘉跳晨舞	时间一半后选1.“ブラボー！”↑↑
10月3日上午	美纪编	花屋	NL	提到情敌的事	1.“嬉しいです”↑
10月3日上午	美纪编	孤儿院迹	NL	被问到是否在孤儿院长大	2“违います”－
10月3日下午	美纪编	スタンダール邸	NL	被警察问到前来做什么	1.“名前を名乘る”－
			NL	被捕获的日本人是谁	1.“お兄ちゃん……”－
10月4日上午	小次郎编	教会	LL	被艾莉嘉捂着嘴	成功－
			－	问到对刚才所做的事	1.“もういい”－
10月4日晚上	小次郎编	ブローニュの森	AL	艾莉嘉问自己是否在做梦	输入中间力度－
			NL	死者并不是美纪	1.“气にするな”－
10月5日零时	小次郎编	军用列车内部	NL	出现大量黑衣人	1“ここは任せろ！”↑↑

场所颜色说明：红色－梦玛露陀尔市街地图　绿色－剧院内地图
紫色－巴黎全图　黑色－其他

古妮西露

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	エレベーターホール	NL	古妮西露吩咐小心该男子	1.“はい、充分气をつけます”↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	AL	对花组演出的评价	输入最强力度↑↑
10月2日上午	小次郎编	日本大使馆	BL	初遇古妮西露	成功↑↑
			NL	对古妮西露的评价	2.“身の上话を闻く”
			NL	对突然性攻击作出道歉	1.“气にするな”↑
10月2日下午	美纪编	乐屋	AL	对艾莉莎失踪的看法	输入最强力度↑
10月3日上午	小次郎编	ミキのアパート	BL	小次郎摆脱被黑衣人袭击	成功↑↑
10月4日下午	小次郎编	花屋	NL	古妮西露摸艾莉嘉	1.“可爱いところがあるな”↑
10月4日下午	小次郎编	凯旋门	NL	提出巴黎重获和平	1.“确かに立派だな”↑
10月4日下午	小次郎编	ブローニュの森	NL	突然下大雨	2.“见とれてしまうな”↑
10月4日下午	小次郎编	理化学研究所	TL	以贵族身份使国家发展	时间一半后选1.“尊敬に值するな”↑
			AL	是否已有心理准备	输入中间力度↑
10月4日下午	小次郎编	カフェ	NL	选择点什么食物？	1.“カフェを赖む”↑
10月5日零时	小次郎编	军用列车内部	NL	出现大量黑衣人	1“ここは任せろ！”↑↑

哥古妮戈

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	厨房	DL	跟哥古妮戈一起做料理	3.“エビ、イカ、ニシン、アサリ”→2.“ニンジン、タマネギ、コマツナ”→3.“スープ、ショウユ、カタクリコ”↑↑
10月1日下午	小次郎编	サーカス	NL	对哥古妮戈的评价	1.“容姿をほめる”↑↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	AL	对花组演出的评价	输入最强力度↑↑
10月2日上午	美纪编	ミキのアパート	NL	艾莉嘉认为Joule有可疑之处	2.“ちょっと默ってください”↑
10月2日上午	小次郎编	市场	－	哥古妮戈在工作	1.“コクリコを手伝う”↑↑
10月2日下午	美纪编	乐屋	AL	对艾莉莎失踪的看法	输入最强力度↑
10月5日零时	小次郎编	军用列车内部	NL	出现大量黑衣人	1“ここは任せろ！”↑↑

罗比莉雅

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	バー	NL	罗比莉雅没有去打扫	1.“そういうの良くないです”↑
			NL	罗比莉雅邀请喝酒	1.“未成年ですから……”↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	AL	对花组演出的评价	输入最强力度↑↑
10月2日上午	美纪编	バー	AL	罗比莉雅在睡觉	输入最弱力度↑
10月2日上午	小次郎编	バー	NL	初遇罗比莉雅	3.“因缘をつける”↑
			TL	罗比莉雅邀请小次郎喝酒	1.“一杯饮む”↑
10月2日下午	美纪编	乐屋	AL	对艾莉莎失踪的看法	输入最强力度↑
10月3日上午	小次郎编	サンテ刑务所・狱中	NL	对狱中生活评价	1.“快适そうだな”↑
			NL	对艾莉莎产生怀疑	1.“そうかもしれない”－
10月4日上午	小次郎编	警察署	NL	罗比莉雅救出小次郎	2.“感谢しない”↑↑
			NL	罗比莉雅担心美纪有危险	1.“妹を心配してくれつるのか”↑
10月4日上午	小次郎编	花屋	NL	罗比莉雅作出反驳	1.“まったく同感だなロベリア”↑
10月4日上午	小次郎编	墓地	NL	被卡姆斯说成两人在约会	1.“ふざけるな”↑
10月4日上午	小次郎编	サンテ刑务所	NL	被问是否遇到过恶党首领	1.“ある”↑
10月4日上午	小次郎编	カフェ	－	跟罗比莉雅进行打睹	1.“いいだろう”↑
			NL	选择哪一张朴克	不答↑↑
10月4日上午	小次郎编	ブローニュの森	NL	突然下大雨	3.“久ァのシャワーだ”↑
10月4日上午	小次郎编	ミキのSアパート		NL	丝拿出蛋糕来 不答－
10月5日零时	小次郎编	军用列车内部	NL	出现大量黑衣人	1“ここは任せろ！”↑↑

花火

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	ロビー	NL	提到花火的服装	1.“シックで素敌ですよね”↑↑
10月1日上午	小次郎编	列车・乘客席	NL	初遇花火	1.“ああ、どうぞ”↑
			NL	对花火的评价	1.“容姿をほめる”↑↑
10月1日上午	小次郎编	警察署	NL	迫水保释小次郎	1.“礼を言う”↑
10月2日上午	美纪编	ステージ	AL	对花组演出的评价	输入最强力度↑↑
10月2日下午	美纪编	乐屋	AL	对艾莉莎失踪的看法	输入最强力度↑
10月3日上午	小次郎编	墓地	NL	提到死去未婚夫的事	2.“一绪に墓参りをする”↑↑
10月3日上午	小次郎编	ブローニュの森	NL	突然下大雨	2.“见とれてしまうな”↑↑
10月3日上午	小次郎编	凯旋门	NL	跟花火在广场散步	1.“一绪に步けたらいいな”↑↑
10月3日上午	小次郎编	サンテ刑务所	NL	对罗比莉雅仍需座牢的感想	2.“大变なんだな”↑
10月3日上午	小次郎编	サンテ刑务所・狱中	NL	对艾莉莎产生怀疑	1.“そうかもしれない”－
10月5日零时	小次郎编	军用列车内部	NL	出现大量黑衣人	1“ここは任せろ！”↑↑

美露

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	乐屋	TL	古玛露接见两人	时间一半前选2."はい、すぐ行きます" ↑
9月3日	美纪编	屋根里部屋	NL	对小次郎哥哥的评价	1."もう最高です" ↑
10月2日上午	小次郎编	图书馆	–	美露在找书本	–
10月3日上午	小次郎编	图书馆	–	(10月2日曾在这里遇上美露)	1."手を贷す" –
			NL	美露快要掉下来	1."メルを支える" ↑↑
			–	被问到前来的理由	2."メルに会いにきた" ↑↑
10月4日上午	小次郎编	ミキのアパート	NL	(10月3日曾在图书馆遇上美露)	2."メルに会いにきた" ↑
			–	(刚才选第2选项)	2."本气さ" ↑↑
10月4日下午	小次郎编	秘书室	–	美露被纸割伤手指	1."伤药を渡す" ↑↑
10月5日零时	小次郎编	ノートルダム寺院	NL	说到下一步的行动	1."シテ岛へ乗り进む" ↑↑

丝

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	乐屋	NL	提到丝的体态	2."最近、やせました?" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	ミキのアパート	TL	被问到前来为何事	2."可爱い寝间着だな" ↑↑
10月2日上午	小次郎编	シャノワール	–	丝在找拿破仑	1."ナポレオンを探す" ↑↑
		シャノワール	–	是否找回拿破仑	成功↑↑
10月3日上午	小次郎编	カフェ	NL	丝在街上吃糖果	1."その通りだ" ↑↑
10月4日上午	小次郎编	ミキのアパート	NL	丝拿出蛋糕来	3."おかわりはないのか" ↑↑
10月4日晚上	小次郎编	陆军统辖本部	NL	丝提到美露所作的决定	1."一绪に动きたかったんだろ" ↑↑
10月5日零时	小次郎编	ノートルダム寺院	NL	说到下一步的行动	1."シテ岛へ乗り进む" ↑↑

美纪

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
10月1日下午	小次郎编	巴黎北站	TL	重遇美纪	2."俺もさびしかったよ" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	花屋	–	两人是否匹配	2."お似合いだろ" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	テルトル广场	NL	美纪跌倒	3."俺につかまれ" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	カフェ	–	美纪让哥哥吃芭菲	2."仕方ないな" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	公园	–	被艾莉莎问道喜欢那种类型	2."妹の方が爱おしい" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	ミキのアパート	NL	美纪对演出紧张	2."俺がついてる" ↑↑
10月3日上午	小次郎编	小次郎のアパート	NL	(选择2."确かめない"后)	1."すまないな" ↑↑

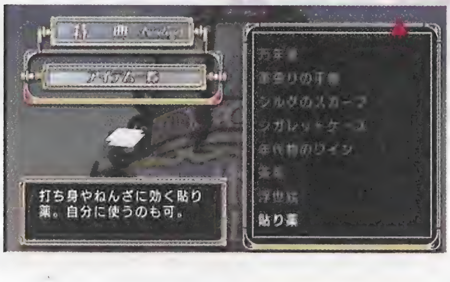
艾莉莎

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	ミキのアパート	AL	准备新一天的工作	输入最强力度↑
9月3日	美纪编	乐屋	NL	提到对结婚的见解	2."女の子の特权だもんね" ↑
9月3日	美纪编	秘书室	NL	古兰・玛提出担任首席	1."やらせてください" ↑
9月3日	美纪编	エッフェル塔	NL	对巴黎风景的感想	1."そうだね" ↑
10月1日下午	小次郎编	ミキのアパート	NL	对艾莉莎的评价	1."容姿をほめる" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	公园	–	被艾莉莎问道喜欢那种类型	1."エルザの方が好み" ↑↑
10月1日下午	小次郎编	エッフェル塔	TL	艾莉莎说到小次郎与美纪的感情	时间一半后选2."妹を赖む" ↑↑

波娜迪特

日期	人物	地点	出现LIPS种类	对话内容	最佳对答
9月3日	美纪编	テルトル广场	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
10月1日下午	小次郎编	公园	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
			NL	对波娜迪特的评价	2."身の上话を闻く" –
10月1日上午	美纪编	凯旋门	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
10月2日上午	小次郎编	巴黎北站	–	波娜迪特说出自己的名字	1."名を名乗る" ↑
10月2日下午	美纪编	图书馆	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
10月3日上午	小次郎编	水边の桥	TL	被问到是否还记得名字	时间一半后选2."ベルナデットだろ?" ↑
10月3日上午	美纪编	ノートルダム寺院	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
10月3日下午	美纪编	墓地	–	购买诗集	1."诗集を买う" ↑
10月4日上午	小次郎编	テルトル广场	NL	波娜迪特跌倒	1."手を贷してやる" ↑↑

取得道具一览



尤其是遇到10位女主角时，把正确道具交出能有效地增加信赖度，又或是使用手枪、腐烂苹果来减低信赖度，借此作出最佳的调节，而以下便是游戏中出现的道具一览。

道具	取得方法	能使用的对象	效果
小切手	游戏过程中自动取得	–	–
黑いバラ	游戏过程中自动取得	警官 Evian	–
怀中时计	游戏过程中自动取得	迫水典通	–
アパートの键	游戏过程中自动取得	明智美纪	–
ロベリアの写真	游戏过程中自动取得	警官 Evian	–
被害者の写真	游戏过程中自动取得	多数人物	–
ネクタイピン	游戏过程中自动取得	–	–
蝶のブローチ	游戏过程中自动取得	多数人物	–
神父の绍介状	游戏过程中自动取得	孤儿院院长 Stendhal	–
女性の似颜绘	游戏过程中自动取得	多数人物	–
问题の写真	游戏过程中自动取得	卡姆斯	–
ブローチの复制	游戏过程中自动取得	迫水典通	–
仲间の写真	游戏过程中自动取得	美露	–
ミキの靴	游戏过程中自动取得	古兰・玛	–
手书きのメモ	游戏过程中自动取得	–	–
弹切きの拳统	游戏过程中自动取得	查班长	代替上子弹
拳统	游戏过程中自动取得	–	–
双眼镜	游戏过程中自动取得	–	–
ダイナマイト	潜入圣母院的迷宫中取得	–	–
トランクの键	潜入圣母院的迷宫中取得	–	–
チェーンカッター	潜入圣母院的迷宫中取得	–	–
たいまつ	潜入圣母院的迷宫中取得	–	–
小次郎の写真	最初美纪已持有	Collet	往后继续Collet的连续事件
メモ帐	最初小次郎已持有	–	–
花束	以キャットフード跟Collet交换	罗比莉雅以外的女角色	信赖度↑
诗集	从波娜迪特那里购买	美露	信赖度↑
ケーキ	从丝那里取得，或以诗集跟美露交换	丝	信赖度↑↑
ニンジン	游戏过程中自动取得	哥古妮戈	信赖度↑
伤药	10月1日上午初遇花火时进行的JL失败	美露	信赖度↑
回复液	从免怪人斯索那里取得	自己	回复Life（指向Life计使用）
救急箱	从查班长、美纪、或潜入圣母院迷宫中取得	自己	回复Life（指向Life计使用）
エリカの写真	游戏过程中自动取得	美纪	信赖度↑
グリシーヌの写真	游戏过程中自动取得	美纪、美露	信赖度↑
コクリコの写真	游戏过程中自动取得	美纪	信赖度↑
花火の写真	游戏过程中自动取得	美纪	信赖度↑
高价なツボ	游戏过程中自动取得	艾莉莎	信赖度↑↑
割れたツボ	游戏过程中自动取得	任何女角色	信赖度↓
マゲのカツラ	10月2日下午在剧院小卖店购买	艾莉嘉	信赖度↑
招き猫	剧院购买、或以マゲのカツラ跟艾莉嘉交换	哥古妮戈	信赖度↑
高价なリトグラフ	用ケーキ跟丝交换	古妮西露	信赖度↑↑
キャットフード	调查指定场所后取得	Collet	用作取得花束
愿いの指轮	以贴り药跟波娜迪特交换	–	–
腐ったリンゴ	以高价なツボ跟艾莉莎交换	任何角色	信赖度↓↓↓↓
不思议な时计	从免怪人斯索那里取得	–	可跳过潜入迷宫的部分
ミキの写真	10月1日下午于巴黎北站重遇美纪，选择中央选项	迫水典通	–
ドイツ制のナイフ	用ミキの写真跟迫水典通交换	罗比莉雅	信赖度↑
万能レンチ	用ドイツ制のナイフ跟罗比莉雅交换	查班长	–
万年笔	用万能レンチ跟查班长交换	古兰・玛	–
革张りの手帐	用万年笔跟古兰・玛交换	卡姆斯	–
シルクのスカー	用革张りの手帐跟卡姆斯交换	Collet	–
シガレットケース	用シルクのスカー跟Collet交换	Leonard	–
年代物のワイン	用シガレットケース跟Leonard交换	Mark	–
茶筅	用年代物のワイン跟Mark交换	花火	–
浮世绘	用茶筅跟花火交换	Leno 神父	–
贴り药	用浮世绘跟Leno神父交换	波娜迪特	–

© 创通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2004

以著名动画系列《机动战士》为题材的即时战略式作品，自数年前推出的《ZEONIC FRONT》以来，已经有数年没出现过新作品。《机动战士GUNDAM 战士之轨迹》，就是一个混合了ACT与SLG两种元素组合而成的全新作品。玩家除了拥有灵活身手以外，还必须考虑部队的布阵、以及维修补给等元素。本期将会为各位介绍游戏的操作方式，以及初期部分关卡的攻略方法。

●BANDAI●已发售●SLG+ACT●1人玩●GC专用光盘●记忆容量3格
●6800日元●http://www.bandai.co.jp/

机动战士GUNDAM 战士们之轨迹
Text:汉经 Den:Kennie

游戏操作

由于本作中的战斗场地分为"宇宙"和"地面"两类，因此游戏的操作方面也分为两种不同操作。在攻击方面虽然两者的分别不大，不过若不弄清移动的方式，在宇宙战中就会大吃苦头。

宇宙空间战操作
ANALOG：机体回旋
←：技能表
→：地图
↑↓：移动游标
A：主武器攻击
B：格斗、射击武器变换
C：视点操控
X：锁定／解除
Y：副武器攻击
Z：转换主武器
L：水平移动／后退／防御／修正视点
R：向前推进
START：暂停游戏

地面战操作
ANALOG：机体操纵
←：技能表
→：地图
↑↓：移动游标
A：主武器攻击
B：格斗、射击武器变换
C：视点操控
X：锁定／解除
Y：副武器攻击
Z：转换主武器
L：水平移动／后退／防御
R：跳跃
START：暂停游戏

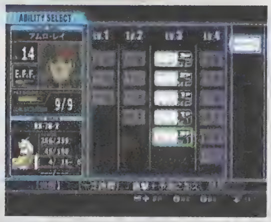
系统说明

战斗方面一如前面所述，本作是一个融合了ACT与SLG两种成分的作品。游戏以任务形式进行，每一关都有不同的目的，在战斗的过程，也会出现改变作战目的的情况出现。

每一话开始以后，玩家就会自动进入作战的地图画面，在这里玩家除了可以得知敌我双方的位置，还可以对同伴的机体作出各种指示，以配合战斗的进行。一般的机体，都可以选择使用"死守"、"援护"、"索敌"等三种常用指令，除此以外，拥有维修机能与补给机能的机体，还可以使用"维修"与"补给"的功能。至于母舰，还可以使用"炮击"指令。

除了上述的指令以外，本作特有的系统"ABILITY"，也是一个不能不提的重要元素。游戏中每一名角色，在战斗完结后，可以得到一定程度的经验值。当储满指定的经验值，角色的能力就会上升。除了一般的战斗数值以外，能力值中有一项名为"集中力"的数值。在战斗过程中，利用集中力，玩家就可以发挥出种种特殊技能，取得战斗优势。

特殊能力、PRESSURE LV与技能装备

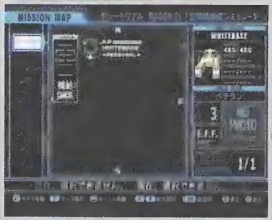


一如前文所述，战斗的过程中，只要消费集中力，就可以发挥角色的各种特殊能力。然而大多数的特殊能力，并不能在战斗开始时就可以使用的。原因就是角色的"PRESSURE"了。"PRESSURE"总共可分为四个不同阶段，随着战斗的进行和玩家的行动，角色的"PRESSURE"值也会产生增减。

在不同的PRESSURE LV中，角色可使用的特殊能力也会有所分别。大多数的特殊技能，都会限定在较高的PRESSURE LV中才可使用。不过要注意当PRESSURE LV过高时，就会有可能出现混乱状态。产生混乱的话，角色就会短时间内失去所有活动能力，任人宰割。

除了特殊能力以外，随着游戏的发展，玩家有机会取得多种不同的技能。这些战斗技能可以分为"武装"、"防御"、"移动"、"特殊"四种，在同一场战斗中，虽然最多可以装备4种技能，不过同类形的技能就只能最多选择一项。另外，虽然在游戏初段玩家已经有机会取得LV较高的技能，不过如果角色的等级不足，也只能够装备低等级的技能。

维修与补给



本作与其他作品其中一个分别，就是机体的子弹数量受到严格的限制。在敌人数目众多的关卡中，如不善用弹药，就会出现弹药不足的情况。这时，只要接近拥有补给机能的机体附近，便可以从地图画面中，选择进行补给。每一次补给，都可以令玩家的弹药和盾的耐久度完全回复，不过同一部补给机，在同一次战斗中，最多只可以进行3次补给。除此以外，补给机也设有维修机能，但与补给机能同样，只有最多3次机会，以及每次只能回复20点耐久值，因此作用其实并不明显。

任务攻略

TUTORIAL

MISSION 01 空间战练成シミュレーター

胜利条件	完成所有项目的内容
失败条件	玩家机体被击坠
隐藏元素	隐藏机体RB-79

虽然这一关与游戏的主要部分没有特别的关连，而且可以跳过不理，不过在开始游戏以前，笔者建议各位先完成TUTORIAL的两话。在这模式中，程序会介绍MS在宇宙空间中所有的操控方法。完成所有基本操作后，就会进入战斗。只要击破"MS-06S"就可以过关，不过若要取得S RANK，就要必须在破坏MS-06S前，击倒最少三部敌机。

TUTORIAL

MISSION 02 重力下战练成シミュレータ

胜利条件	完成所有项目的内容
失败条件	玩家机体被击坠
隐藏元素	隐藏机体RGM-79"G"

内容基本上与TUTORIAL MISSION 01同样，唯一的分别就是战斗场地从宇宙变成地面，而操作方式上也有一定的改变。同样当完成所有基本操作后，就会马上开始模拟战斗。作战目的是将MS-06击倒，不过若要取得S RANK评价，就必须在最后的实战部分中，将所有MS-05击破，最后再将目标的MS-06打败，这样就可以得到S RANK评价。以及取得隐藏机体RGM-79"G"。

アムロ篇

MISSION 01 大气圏突入

胜利条件	击坠 MS-06S(シャア)
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL“对弹”

第一话的实战，因此难度并不会太高，全MISSION的场敌机数目就只有4部。玩家的任务内容虽然只是将シャア击倒，不过若要取得隐藏要素，就要将所有敌机击倒！战斗开始不久后，玩家正面就会出现两部MS-06，只要锁定好目标以后，再发射武器，可以将它们打败。之后シャア就会急速接近，玩家也会自动锁定シャア的机体，然而这时将シャア击倒，并不能取得S RANK。随着シャア前来，在シャア的背后，还有一部绿色的MS-06，只要先将他击破，再打倒シャア，就可以成功取得S RANK。留意一点的就是对シャア的一战，并不适宜使用射击武器，原因除了シャア移动速度快以致难以瞄准以外，对方还会主要使用接近攻击。只要作出防御，然后再在シャア攻击过后，以剑作反击，就可以有效地给他伤害。

アムロ篇

MISSION 04 セイラ出击

胜利条件	救援セイラ
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠／セイラ被击坠
隐藏元素	SKILL“前后ステップ”

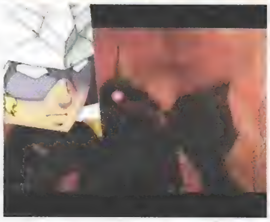
MISSION 04最大的困难就是保护走在前线的RX-78，虽然同样是RX-78，不过驾驶员换为セイラ后，实力就大幅下降，加上HP只有135点，因此相当危险。战斗开始后，马上接近RX-78，待EVENT过后，就在附近的高处等待。当セイラ走到指定地点后，敌军就会马上出击。先看准机会，击破两部渣古。然后再向ランバ攻击，吸引他的注意。随后马上向母舰的初期登场位置西南方，将GALLOP击破。只要达成以上的条件，然后击破ランバ的机体，而我方又没有机体损失，就可以顺利得到S RANK。

アムロ篇

MISSION 02 战场は荒野

胜利条件	ホワイトベース到达脱离地点
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL“弹丸强化”

这一话可以说才是游戏的真正开始。作战目的是让ホワイトベース成功脱离，然而在战斗开始时，ホワイトベース已经被重重包围。战斗开始后，首先指挥其余两部MS将母舰附近的“DOOP”击退。同时玩家一面向北推进，将渣古与坦克部分消灭。清理完东面所有敌人后，如发现空中部队正在攻击母舰，就要赶快将它们消灭。然后由玩家向西南面进军，清理敌方的部队。完成这一点以后，シャア的部队就会出现。这时作战目的也会变成击破シャア的MS。与前一战同样，利用突进格斗攻击将他消灭吧！不过事前要记得清理附近的敌MS。只要将シャア击倒，而同伴机体全部幸存，大多可以取得S RANK。



アムロ篇

MISSION 05 ランバ・ラル特攻

胜利条件	救援ホワイトベース
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL“对爆”

与ランバ队的最后一战，同时也是最辛苦的一战。战斗开始阶段，アムロ并不能对我方进行指挥，必须马上赶回母舰所在之处。接近后，就会发生ランバ、カイ等人的对话事件。之后就可以再次指挥部队。先将两部渣古击倒，然后再对ランバ攻击，吸引他的注意。乘此机会将他引离母舰所在之处，向北推进将GALLOP击破后，再将ランバ击倒，就可以取得S RANK。这一话的要点就是“快”，因为在游戏开始后，母舰就已经陷入被围攻的状态，必须尽快解围。小心电磁鞭的话，对付ランバ一战应该问题不大。

アムロ篇

MISSION 03 ジオンの胁威

胜利条件	击坠敌方MS
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL“打ち落とし”

第三话出击的敌机数量虽然不多，然而由于剧情关系，玩家不能指挥其他僚机作支援，而且战斗开始后，并不能马上使用特殊能力。必须与ランバ接触并发生过剧情后，アムロ才能使用特殊能力。想在这一话取得S RANK，首要条件就是将两部渣古击破，然后再在我方无任何损失的情况下，击败ランバ。

ランバ所驾驶的机体，不但速度快，而且由于驾驶员的LV较高，因此直击率较低。在收拾两部MS-06后，就使用特殊能力“直击”，与ランバ速战速决吧！

アムロ篇

MISSION 06 迫击！ドリプル・ドム

胜利条件	消灭ドップ队
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL“エイミング”、人物シロー・アマダ

与原作同样，击退ランバ后，随之而来的就是“黑色三连星”。在战斗开始时，出现的敌军就只有数个小队的DOOP飞机。将他们全数破后，就会马上出现敌军增援的讯息。而出现的增援，正是“黑色三连星”。经过EVENT后，他们就会正式发动攻击。由于他们所使用的武器属于“爆风”系，要是前一话没能取得“对爆”，将会相当困难。最佳的情况是驾驶员的LV在10或以上，这样特技就可以发挥出LV2的实力。在“黑色三连星”出现的同时，马上使用“直击”，或是“觉醒”。再以集中攻击方式，将他们逐一消灭。由于他们会作出连续不断的攻击，绝对不能在同一位置逗留太久。必须经常保持移动。只要我方无机体损失，而成功将敌军全灭，就可以取得S RANK。以后就可以使用シロー・アマダ，开始新的路线。

© 创通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2004

アムロ篇

MISSION 07 ジャブローに散る

胜利条件	敌全灭
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL "连击"、RGM-79

击退黑色三连星后，接下来的就是查布罗防卫战。战斗开始时，作战目的是将敌军全灭。不过当主角与シャア的机体接近战，就会发生剧情。此后，作战目的就会变成将シャア击倒。要取得S RANK的评价，在这一关实在有相当的难度。除了要将所有敌机击破以外，最重要的还是我方的MS全员生还。

战斗开始时，版图的南和北各配置有一部GM，而右面的入口，则配置了钢坦克和钢加农。当中的GM与来袭的敌机实力相差甚远，必须尽早作出回避。另外，由于钢坦克的机动性低，能支持的时间也不会太长。在战斗开始后，马上将左面的两部敌机消灭，同时指示所有坦克和GM向地图的左上进发，以减低损伤。接着立即前往支援白色基地（ホワイトベース）；将右面的敌机全灭后，再向南推进，迎战シャア。

战斗时必须注意敌方的MSM-04使用的接近攻击，会令我方短期失去活动力，要是被他们与シャア围攻，后果将会不堪设想。

アムロ篇

MISSION 08 コンスコン强袭

胜利条件	击坠敌MS6机
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL "BEAM强化"

舞台一转来到宇宙，这一话的最大问题，就是白色基地的HP只有一半。由于作战开始以后，敌方会派出大量的MS-09R，所以在开始战斗之前，首先务必将"连击"的技能装备。因为宇宙战与地上战相比，射击的难度较高，加上敌机多数会采取接近战。只要装备了"连击"，就可以对敌机作出连续格斗攻击，在宇宙战中相当有效。

由于战线将会一直向版图的左上方延伸，为了维持补给上的方便，在战斗开始后，最好能够指挥所有僚机援护玩家的机体，同时指示白色基地向地图的左上推进。只要击破敌方的MS达6部，就会出现剧情，然后将敌旗舰击沉就算完成。若要取得S RANK，就必须将所有敌军消灭（连同三艘母舰），同时我方机体也需要全部生还。

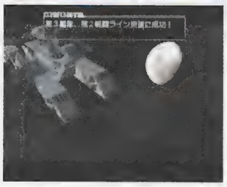
アムロ篇

MISSION 09 恐怖！机动ビグ・ザム

胜利条件	击破ビグ・ザム
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL "宇宙战"

终于来到"一年战争"中经典的一话，这一关的战斗总共分为三个不同部分。

第一部分前后共两个任务，前半部分是护卫制造BEAM搅乱膜的小型战机往指定地点。在战斗开始时，这些小战机已经在最前线。不过它们并未设定任何行动，最好玩家在开始前先指示它们全部向前推进。只要其中一部到达指定范围，就可以达成首个目的。当搅乱膜制造完成后，就会发生舰队前进的剧情。这时玩家的任务就变成保护白色基地。当白色基地到达指定地区后，就会开始第二部分。第二部分与第一部分差别不大，只是护卫的机体变弱。



最后的第三部分，就是与ビグ・ザム决战。最后一部分中，除了ビグ・ザム以外，还有五部MS-09R。经过一定时间后，就会发生スレッカー的CORE BOOSTER开始移动的剧情。当到达ビグ・ザム一定距离内，就会发生向ビグ・ザム突击的剧情。在此之前，即使任何攻击都不能伤到ビグ・ザム分毫。在剧情发生后，ビグ・ザム就会剩下90点HP。将它击破就可以完成这话。

アムロ篇的第9与第11项任务，要取得S RANK，都有相当的难度，要尽量保持分数，首先要在前两部分不让任何母舰沉没。这可算是最难办到的事。建议分派两部钢加农把守两翼，而两部CORE BOOSTER则可以分派上前线攻击敌军的母舰，增加效率。加上最后部分消灭所有喽罗和尽快击倒ビグ・ザム，这样就可以得到较高的积分。

アムロ篇

MISSION 10 テキサスの攻防

胜利条件	击坠敌MS
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL "シップキラー"

击破ビグ・ザム后，舞台就转到殖民卫星之内，敌人数目其实并不多，只有前后两部MS。开始时出现的是YMS-15，属于近距离攻击型。将它击倒后，シャア就会出现，只要再击败シャア，就可以完成这一话。

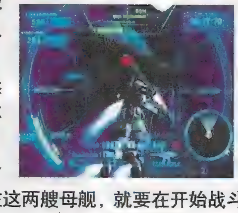
这一话的难处，在于在版图内不能补给，另外再加上从战斗开始GUNDAM已经没有装备盾牌。必须保持经常进行回避。在技能方面，记紧装备"连击"，要是已取得"重力下战"，也务必装备。这一话取得S RANK的条件并不是击破数，而是时间，因此必须尽可能赶快将敌人击退。

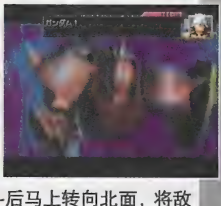
アムロ篇

MISSION 11 光る宇宙

胜利条件	敌战力歼灭
失败条件	玩家机体被击坠／ホワイトベース被击坠
隐藏元素	SKILL "连射击"、驾驶员クリスチーナ・マッケンジー

此战同样分为两部分，前半部分将会我军被敌军所包围。将初期的敌军击退后，就会出现敌方增援。这时只要击破右下角的母舰，就可以进入后半部分。





战斗开始时，虽然我方拥有三艘母舰，不过由于敌方MS的数目众多，母舰不一会就会被敌方击破。要想保住这两艘母舰，就要在开始战斗后马上转向北面，将敌方的MS击落。同时必须指挥僚机阻止其他敌机接近。

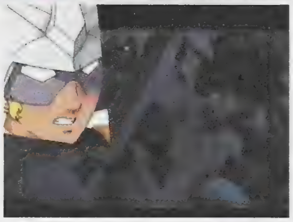
击破目标母舰后，就会来到后半部分。战斗开始后，MAN-08就会出现。如果不接近跟它战斗，其余的敌军就不会出现。由于限时关系，必须尽早与他接触。剧情过后，シャア就会出现，而作战目的也变成击破シャア。在这一话中，看来完成时间比击破敌机数目，在评分方面更为重要。虽然笔者多番努力，不过最后也只能取得A RANK。战斗方面，由于敌方主要使用BEAM兵器，记紧装备"对BEAM"技能。

アムロ篇

MISSION 12 宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件	我方战力到达目的地
失败条件	玩家机体被击坠/ホワイトベース被击坠
隐藏元素	驾驶员カイ・シデン、GUNDAMHUMMER、RX-78-2

最后一话同样分为前后两部分，前半部是护卫任务。玩家需要保护我方的母舰进入指定地区。战斗开始后，敌方阵地会不停出现援军，而玩家就要护送我方的部队通过。当白色基地进入指定地区消失后，再继续保护三艘母舰进入，就会完成前半部。



完成前半后，シャア就会驾驶着MSN-02出现，除了HP高以外，它的机动性也教人相当头痛。射击几乎不能命中，必须追上前使用格斗攻击，才能有效地削减他的HP。击破MSN-02后，アムロ篇就告完结。

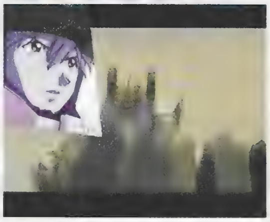
敌方战力以MS-14为主，不论机动性、装甲、攻击力等，也相当厉害。最有效的同样也是接近战，要是已取得“连击LV3”就可以作出连续四次攻击了。

シロー篇

MISSION 03 热砂战线

胜利条件	击破APSARAS
失败条件	我方任何一机被击坠
隐藏元素	SKILL“QUICK RELOAD”

MISSION 03可说是シロー篇最高难度的一关，主要的作战目的就是击破APSARAS，不过本次出现的APSARAS已经和前一话不同。最大的问题，就是他所放出的强力粒子炮攻击。战斗开始后不久，只要我方的光线枪击中APSARAS，敌方的援军就会登场。若要达成S RANK，就必须将增援的DOOP全部击破。



APSARAS的一击威力足以将我方一机击破，因此必须经常保持防御的状态。而当盾牌被击破以后，就要马上进行补给。由于APSARAS的威力强大，若实力不足以与它对抗，可以先将角色LV升至10或以上，再装备“对BEAM”LV2，这样胜算该会较大。至于攻击增援的DOOP，可以利用机体内置的机关枪（Y）击破。

シロー篇

MISSION 01 信赖への限界时间

胜利条件	破坏敌方火药库
失败条件	我方任何一机被击坠
隐藏元素	SKILL“对BEAM”、RX-79“G”

シロー篇的第一关，就要开始分队行动。战斗开始以后，主角机将分别与队员在版图的南和北出现。玩家的任务是沿河前进，向山上据点的火药库进行攻击。成功以后，玩家就可以再次对队友们进行指挥。

在山上除了火药库以外，还有数部MS-06，另外还有大量的炮台。首先沿河接近敌方据点，当来到山下时，就马上一鼓作气直飞到山顶。接着马上向火药库攻击，成功后就先将山顶上的MS消灭。再从炮台的后方将敌人逐一击破。当经过一定时间，或击破火药库后，敌方的援军就会登场。虽然对方只有一部MS，不过由于对方的驾驶员强劲，一不小心可能会有被击破的危险。必须一面以盾挡着敌方的攻击，一面以机关枪反击。要想取得S RANK，就必须记紧击破NORUSU的MS前，将所有炮台破坏了。

シロー篇

MISSION 04 道のり

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任何一机被击坠
隐藏元素	SKILL“格斗强化”、RX-79“G”(GM头)

MISSION 04的版图，虽然与MISSION 03一样，但敌军的实力就相差很远，首先就是敌军的“エース”大幅增加。其次就是不时会出现大量伏兵。最重要的问题就是后方的支援机，只要一被击中就会马上被消灭。因此玩家必须在推进的同时，保护支援战车。

战斗开始后，全小队依指示向左推进，然后从左面向下进攻。由于伏兵出现的时间不稳定，因此必须让战车留在雷达的视界之内。战斗应以格斗为主，加上“连击”，和使用L+B的“特殊攻击”，效率应该不错。

シロー篇

MISSION 02 头上の悪魔

胜利条件	敌军全灭
失败条件	我方任何一机被击坠
隐藏元素	SKILL“重力下战”、兵器BEAM RIFLE

第二战就立即遇上シロー篇的最强敌人アプサラス了！战斗开始时，作战目的原本是将所有敌军击倒。当中包括了大量的MS-06和坦克车，虽然如此，但对方的实力也不能轻视。尤其当中“E-SU”的MS-06，更有足够击破我方机体的实力。由于シロー篇与アムロ篇不同，任何机体都不能损失，因此难度也相对较高。

战斗开始后向左面推进，接近左面尽头时，再向南进发。将初期敌军全灭后，APSARAS就会登场。幸好现阶段的APSARAS并不会使出米加粒子炮，只要不停移动，不让它在头上发动攻击，就可以慢慢以射击削弱它的HP。一般而言，能够在4分钟左右完成任务，应该可以取得S RANK。

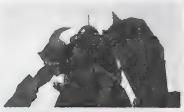
シロー篇

MISSION 05 震える山

胜利条件	保护RX-75“M”
失败条件	我方任何一机被击坠/RX-75“M”全灭
隐藏元素	驾驶员セイラ・マス、RX-75 M.P.、RX-79“G”Ez-8

シロー篇的最后一战，敌人的数目虽然不算多，不过要达成S RANK也有相当的难度。

作战的目的是保护三部RX-75“M”，如果三机全体被消灭，作战就会失败。战斗开始后，首先必须指挥僚机攻击附近的MS-06，然后再让同行的RX-75“M”作支援。而主角机就要尽快将敌方的MS-09击破，因为他们的攻击力，足以在一瞬间将RX-75“M”击破。



当敌军剩下最后一机时，玩家就要马上对RX-75“M”作出指挥。向地图的北面逃走。因为当击破最后一机敌MS后，NORISU的MS-07B3就会出现。当它接近RX-75“M”时，就会马上发生击破剧情，因此必须尽快将MS-07B3击破。在技能方面，最好能够装上“连击”，由于NORISU会追着RX-75“M”移动，因此经常露出背后的弱点，使用“直击”后追上前作连续斩击，应该该可在NORISU追上RX-75“M”前，将它击倒。

成功保护所有我方机体，同时在4分钟内完成任务，就可以得到S RANK。

● CAPCOM ● 3月11日 ● 6800日元 ● ACT ● DVD-ROM
● 110KB ● 对应 BB UNIT NETWORK ADAPOTOR

MONSTER HUNTER
Text :漆茁 Design :Kennie

MONSTER HUNTER

OFFLINE QUEST 攻略(二)

Lv3-2 再战！蓝色恐龙王！(ドスランポス、再び！)

契约金	220
报酬	450
制限时间	30：00
成功条件	讨伐一匹蓝色恐龙王(ドスランポス)
报酬材料	ランポスの鳞、ランポスの皮、ランポスの牙、鸣き袋、カラ骨【小】

攻略法：内容跟“蓝色恐龙王现身！”一样，不过给予玩家的支援物品会较少，而且时间限制也会大幅缩短。在遇上蓝色恐龙王时，首先向它投掷“ペイントボール”，这样便能在地图上看到它的动向。而在区域3、4、5均有机会出现喷火龙“リオレウス”，由于现在玩家还不足以与它抗衡，所以最好速战速决，尽早消灭蓝色恐龙王，避免和喷火龙正面交锋。

Lv3-3 讨伐蓝色小恐龙！(ランポスたちを讨伐せよ)

契约金	130
报酬	300
制限时间	40：00
成功条件	讨伐10匹蓝色恐龙(ランポス)
报酬材料：	龙骨【小】、ランポスの鳞、ランポスの皮、ランポスの牙

攻略法：比较简单的一个委托，只要在各个区域杀掉合计10匹小恐龙便能获胜，而最快的路径是2→3→9。但笔者建议大家按2→6→5→4→3进行，因为这样可以顺路去采掘矿石。※

Lv3-4 获得森林的蘑菇(森のキノコを手に入れる)

契约金	150
报酬	300
制限时间	50：00
成功条件	将十个特产キノコ放入纳品箱
报酬材料：	毒テングダケ、ニトロダケ、アオキノコ、マヒダケ、マンドラゴラ

攻略法：本次要在ジャングル收集十个“特产キノコ”，而“特产キノコ”在区域2、3、8、9、10都能找到，玩家可以在采集的过程中顺道收集其它合成材料，但要小心恐龙和飞虫的袭击。如想快速过关的话，则可直接在身上带10个特产キノコ执行委托，将其投入纳品箱完成任务。

Lv3-5 飞龙之卵、回收作战(飞龙の卵回收作战)

契约金	120
报酬	450
制限时间	25：00
成功条件	将一个飞龙之卵放到纳品箱
报酬材料：	药草、ネンチャク草、ペイントの实、怪鸟の鳞、たまご券

攻略法：跟难度2时的作战一样，不过难度就增加了不少。当取得龙卵后，经5→4→3→2→1返回营地，取蛋前尽量提高角色的体力以便逃走。

其实玩家可以故意把蛋弄破，然后把区域1、2、3的蓝恐龙消灭，由于这几个区域的敌人不会再出现，这样就可以轻松地返回区域5取龙卵并拿回营地。

Lv3-6 找寻幻之龙肝(幻のキモを追え！)

契约金	120
报酬	450
制限时间	25：00
成功条件	将三个鱼龙のキモ放至纳品箱
报酬材料：	ハレツアロワナ、鱼龙の牙、鱼龙の颚、龙骨【小】、龙骨【中】、龙の爪

攻略法：这个一关的目标，是要打倒在沙下快速移动的砂龙，从它们的身上取下“鱼龙のキモ”。在进入区域2和7前玩家必须先饮下“クーラードリング”，否则一进入沙漠便会因中暑而不断减HP。砂龙大部分时间都是潜在沙中，可利用“音爆弹”把它们从沙中震出来。而在没有音爆弹的情况下，就要留意砂龙的行走“轨道”(它们是绕圈走的)，然后在其通过时再给予攻击。假如使砂龙受到一定的伤害，它们就会从沙中跳出并爬到远处，只要玩家立刻向它的位置跑去并进入其战斗范围，砂龙就会在地面上与玩家作战。先在砂龙喷沙的时候从侧面对其攻击，然后翻滚躲过它的尾巴扫击，待其喷沙时再从旁攻击……重复几次便可以把一条砂龙消灭。

Lv3-7 密林之大怪鸟 (密林の大怪鸟)

契约金	200
报酬	800
制限时间	50：00
成功条件	打倒大怪鸟イャンクック
报酬材料：	怪鸟の翼膜、怪鸟の鳞、龙骨【小】、龙骨【中】、鸣の袋、火炎袋

攻略法：首先在地域2和3放下“生肉”引大怪鸟出现。但遇上大怪鸟后，要立刻将“ペイントボール”投向它，否则当它逃走后便很难获知它的行踪。根据笔者的经验，对付这种大型怪物必须使用大型武器，而最优的选择是大剑。假如想挑战自己的话，可考虑使用片手剑(会打得很辛苦……)。大怪鸟的大部分攻击的威力都很强劲，因此要以回避为优先，待它出现硬直时再攻击它。另外，玩家可以先设置陷阱困着大怪鸟，然后在它旁边放些大爆弹，然后用小爆弹引爆，这样就可以减去它不少HP。

Lv3-8 打倒大怪鸟(大怪鸟イャンクックを倒せ！)

契约金	200
报酬	800
制限时间	50：00
成功条件	打倒大怪鸟イャンクック
报酬材料：	怪鸟の翼膜、怪鸟の鳞、龙骨【小】、龙骨【中】、鸣の袋、火炎袋

攻略法：战法基本上跟之前一样，多用一些“闪光弹”和“小爆弹”。而大怪鸟通常会出现在4、9、10三个区域，最好先把蓝色小恐龙全灭或引怪鸟到没有蓝色小恐龙的地方作战。当大怪鸟余下的HP不多时，便会返回地域5的巢穴睡觉，这时玩家又可以实施“爆弹”战术……。

Lv4-1 在大地游泳的怪物(大地を泳ぐモンスター)

契约金	250
报酬	1000
制限时间	50：00
成功条件	打倒沙鱼王ドスガレオス
报酬材料：	龙骨【中】、龙骨【大】、鱼龙の颚、鱼龙の牙、

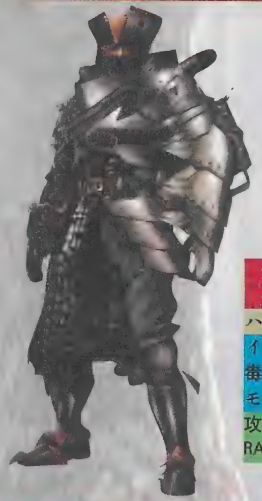
攻略法：砂龙王与一般砂龙不同的就是它的黑色皮肤(太阳晒多了？)，它会在区域2和7中高速移动，如玩家害怕不能将其打出地面，可多带一些“音爆弹”将它从沙里震出。其实砂龙王除了速度快、血多、攻击力高并且带麻痹属性外，与一般砂龙没有分别(其实分别已经很大了)，玩家只要按照Lv3-6中玩家教大家打砂龙的方法并记得及时补血的话，打败砂龙王并不难。另外，当砂龙王HP不多时，也会逃到区域3睡觉恢复体力，大家知道应该怎么做了吧，呵呵！

※矿石要先在村里购买“ピッケル”后，再到最开始的地图5、6和11进行采掘

大剑

アイアンソード	ー	铁矿石 3	攻 288	价格:1050z	RARE1	特殊:none
アイアンソード改	アイアンソード	铁矿石 2	攻 336	价格:1350z	RARE1	特殊:none
バスターソード	アイアンソード改	铁矿石 6 大地の结晶 2	攻 384	价格:1650z	RARE1	特殊:none
バスターソード改	バスターソード	铁矿石 8 大地の结晶 3	攻 432	价格:2250z	RARE1	特殊:none
バスターブレイド	バスターソード改	铁矿石 25 大地の结晶 10	攻 480	价格:2850z	RARE1	特殊:none
ディフェンダー	バスターブレイド	铁矿石 10 円盘石 5	攻 528	价格:4650z	RARE2	特殊:防+3
タクティクス	ブレイズブレイド改	雌火龙の翼爪 20 火龙の翼爪 20 鬼人药グレート 5	攻 816	价格:48000z	RARE4	特殊:防+3
ブレイズブレイド改	ブレイズブレイド	マカライト矿石 10 铁矿石 10 大地の结晶 10	攻 576	价格:???z	RARE2	特殊:none
ブレイズブレイド	バスターブレイド	铁矿石 10 マカライト矿石 5 大地の结晶 10	攻 528	价格:3450z	RARE2	特殊:none
ディフェンダー改	ディフェンダー	铁矿石 15 円盘石 10 マカライト矿石 5	攻 576	价格:6750z	RARE2	特殊:防+4
アッパーブレイズ	ブレイズブレイド改	マカライト矿石 7 雌火龙の翼爪 4 火龙の翼爪 2	攻 624	价格:5052z	RARE2	特殊:防+1
アッパーブレイズ改	アッパーブレイズ	マカライト矿石 14 雌火龙の翼爪 4 火龙の翼爪 2	攻 720	价格:7950z	RARE2	特殊:防+2
センチネル(最终)	ディフェンダー改	铁矿石 20 円盘石 15 マカライト矿石 10	攻 672	价格:10950z	RARE2	特殊:防+5
铁刀	アイアンソード改	铁矿石 10 大地の结晶 10	攻 480	价格:2850z	RARE2	特殊:none
铁刀【禊】	铁刀	マカライト矿石 7 大地の结晶 15	攻 528	价格:3450z	RARE2	特殊:none
铁刀【神乐】	铁刀【禊】	マカライト矿石 14 大地の结晶 20	攻 624	价格:4350z	RARE2	特殊:none
斩破刀(最终)	铁刀【神乐】	マカライト矿石 35 大地の结晶 50 电气袋 5	攻 720	价格:48000z	RARE4	特殊:雷
ボーンブレイド	ー	龙骨(小) 3	攻 336	价格:1350z	RARE1	特殊:none
ボーンブレイド改	ボーンブレイド	龙骨(小) 3	攻 432	价格:2250z	RARE1	特殊:none
アギト	ボーンブレイド改	鱼龙の颚 1 ランポスの牙 5	攻 480	价格:2850z	RARE1	特殊:none
アギト改	アギト	龙骨(中) 5 ランポスの牙 5	攻 528	价格:3450z	RARE1	特殊:none
リュウノアギト	アギト改	龙骨(中) 7 鱼龙の牙 3	攻 576	价格:4350z	RARE1	特殊:none
ゴーレムブレイド	リュウノアギト	龙骨(大) 2 龙の牙 5	攻 624	价格:5250z	RARE2	特殊:none
炎剑リオレウス	レッドウィング	火龙の翼 1 火炎袋 1 火龙の翼爪 4	攻 672	价格:41250z	RARE3	特殊:火
レッドウィング	リュウノアギト	火龙の鳞 5 火炎袋 1 火龙の翼爪 4	攻 624	价格:6600z	RARE3	特殊:火
ゴーレムブレイド改	ゴーレムブレイド	龙骨(大) 2 角龙の牙 1 モンスターの体液 1	攻 672	价格:6150z	RARE?	特殊:none
龙刀【焰】	なし	老山龙の角 1 红莲石 4 勇气の证 5	攻 864	价格:???z	RARE?	特殊:龙
ジークムント	ゴーレムブレイド改	真红の角 2 火龙の甲壳 10 モンスターの体液 5	攻 864	价格:48000z	RARE4	特殊:防+1
ヴァルキリーブレイド	ゴーレムブレイド改	角龙の颚 1 モンスターの体液 2 雌火龙の鳞 2	攻 720	价格:7350z	RARE3	特殊:???
骨	ー	棒状の骨 1	攻 384	价格:600z	RARE1	特殊:none
大骨(最终)	骨	大地の结晶 1	攻 576	价格:750z	RARE1	特殊:none
蛇剑【苍蛇】	ボーンブレイド改	ドスランポスの爪 2 龙骨(小) 5 ランポスの鳞 5	攻 432	价格:2250z	RARE2	特殊:none
蛇剑【蛇蜴】	蛇剑【苍蛇】	ドスランポスの爪 3 龙骨(小)10 ランポスの鳞 5	攻 480	价格:2850z	RARE2	特殊:none
蛇剑【蛇蜴】(最终)	蛇剑【蛇蜴】	ドスランポスの爪 4 龙骨(中)2 ライトクリスタル 1	攻 624	价格:4350z	RARE2	特殊:none

片手剑



名称	派生元	素材	攻	价格	RARE	特殊
ハンターナイフ	ー	铁矿石 1	83	420z	RARE1	none
ハンターナイフ改	ハンターナイフ	铁矿石 1	111	660z	RARE1	none
ハンターカリンガ	ハンターナイフ改	铁矿石 2 大地の结晶 1	139	1140z	RARE1	none
ハンターカリンガ改	ハンターカリンガ	铁矿石 3 大地の结晶 3	167	1740z	RARE1	none
アサシンカリンガ	ハンターカリンガ改	铁矿石 4 大地の结晶 5	195	2460z	RARE1	none
ポイズンタバール	アサシンカリンガ	龙骨(中) 4 ゴム质の皮 2 毒袋 2	223	12420z	RARE3	毒
サーペントバイト	ハンターナイフ改	龙骨(小) 3 ランポスの牙 4 ランポスの皮 5	139	1140z	RARE2	none
サーペントバイト改	サーペントバイト	龙骨(小) 6 ランポスの牙 6	167	1740z	RARE 2	none
ヴァイパーバイト	サーペントバイト改	龙骨(小) 3 ゲネポスの麻痹牙 15 ゲネポスの皮 5	181	4350z	RARE3	麻痹
ポイズンタバルジン(最终)	ポイズンタバール	龙骨(中) 6 ゴム质の皮 4 毒袋 4	237	39900z	RARE3	毒
デッドリィポイズン	ハイドラバイト改	イーオスの毒牙 5 毒袋 3 モンスターの体液 2	165	37740z	RARE3	毒
ハイドラバイト改	ハイドラバイト	龙骨(中) 1 イーオスの毒牙 10 毒袋 1	125	9900z	RARE3	毒
ハイドラバイト	サーペントバイト改	龙骨(小) 3 イーオスの毒牙 15 イーオスの皮 5	83	9420z	RARE3	毒
ヴァイパーバイト改	ヴァイパーバイト	龙骨(中) 1 ゲネポスの麻痹牙 10 麻痹袋 2	195	4710z	RARE3	麻痹
デスパライズ(最终)	ヴァイパーバイト改	ゲネポスの麻痹牙 5 モンスターの体液 2 麻痹袋 4	209	11940z	RARE3	麻痹
ボーンククリ	ー	龙骨(小)2	97	540z	RARE1	none
ボーンククリ改	ボーンククリ	龙骨(小) 1	125	900z	RARE1	none
ボーンピック	ボーンククリ改	龙骨(小) 3 カラ骨(小) 5	153	1380z	RARE1	none
ボーンピック改	ボーンピック	龙骨(小) 6 カラ骨(小)10	167	1740z	RARE1	none
ボーンネイル	ボーンピック改	龙骨(小) 9 カラ骨(小)15	181	2100z	RARE1	none
レッドサーベル	ボーンネイル	火龙の甲壳 2 火龙の骨髓 1	195	3210z	RARE2	火
凄くさびた小剑	なし	さびた块	41	1000z	RARE1	none
さびた小剑	凄くさびた小剑	大地の结晶 20	55	5000z	RARE1	none
コロナ	ボーンネイル	火龙の骨髓 5 火龙の甲壳 1 5 火炎袋 5	167	48000z	RARE4	火，防＋2
レッドサーベル改	レッドサーベル	火龙の甲壳 2 火龙の骨隋 1 火炎袋 2	209	???z	RARE2	火
封龙剑【绝一门】	历战の剑	大地の结晶 60	83	60000z	RARE3	龙
历战の剑	さびた小剑	大地の结晶 40	349	30000z	RARE3	none
スリープショテル	ボーンククリ改	水龙のヒレ 2 砂龙のヒレ 2 睡眠袋	139	3390z	RARE2	睡眠
スリープショテル改	スリープショテル	??? ??? ??? ???	153	???z	RARE2	睡眠
ガノフィンショテル	スリープショテル改	??? ??? ??? ???	167	???z	RARE2	睡眠
フレイムマロウ	レッドサーベル改	火龙の鳞 3 火龙の骨隋 1 火炎袋 3	223	12900z	RARE3	火
ヒーローブレイド	ー	??? ??? ??? ???	251	???	RARE3	防＋3
マスターブレイド	ヒーローブレイド	一流のハンターの证 1 勇气の证 1 モノブロスハート	279	48000z	RARE3	防＋3
クリムゾンクラブ	ボーンククリ改	真红の角 1 一角龙の甲壳 1	167	2490z	RARE3	火
包丁	ー	おばさんの注文书 1 卵券 1	???	???z	RARE?	???
铁人包丁	包丁	大地の结晶 10 烧き肉券 5	???	???z	RARE?	???
フリントマロウ	フレイムマロウ	火龙の鳞 6 火龙の骨隋 3 火炎袋 4	237	???z	RARE3	火

大锤(ハンマー)

名称	派生元	素材	攻	价格	RARE	特殊
アイアンハンマー	なし	铁矿石 3	311	1470z	RARE1	none
アイアンハンマー改	アイアンハンマー	铁矿石 6	363	1890z	RARE1	none
ウォーハンマー	アイアンハンマー改	铁矿石 8 円盘石 3	415	2310z	RARE1	none
ウォーハンマー改	ウォーハンマー	铁矿石 10 円盘石 6	467	3150z	RARE1	none
ウォーメイス	ウォーハンマー改	铁矿石 30 円盘石 9	519	3990z	RARE1	none
アイアンストライク	ウォーメイス	铁矿石 20 マカライト矿石 10 円盘石 5	571	4830z	RARE2	none
スパイクハンマー	アイアンハンマー	铁矿石 15 ハリの实 15 增强剂 5	519	4830z	RARE2	none
スパイクハンマー改	スパイクハンマー	铁矿石 20 ハリの实 15 荣养剂グレート 5	571	4820z	RARE2	none
シエルハンマー	スパイクハンマー改	岩龙の甲壳 5 雌火龙の棘 9 マカライト矿石 5	675	8100z	RARE2	毒
アイアンストライク改	アイアンストライク	铁矿石 25 マカライト矿石 15 円盘石 10	623	???z	RARE?	none
ボーンアクス	アイアンハンマー改	龙骨(中) 3 龙骨(小) 3	519	3990z	RARE2	none
ボーンアクス改	ボーンアクス	龙骨(中) 2 龙骨(小) 6	675	7350z	RARE2	none
ブロードボーンアクス	ボーンアクス改	龙骨(大) 1 龙骨(中) 3 モンスターの体液 1	831	11970z	RARE1	none
アイアンインパクト改	ウォーメイス	铁矿石 40 マカライト矿石 30 円盘石 20	831	11970z	RARE2	none
アイアンインパクト	アイアンストライク改	铁矿石 30 マカライト矿石 120 円盘石 15	675	???z	RARE?	none
ボーンハンマー	なし	龙骨(小)4	363	1890z	RARE1	none
ボーンハンマー改	ボーンハンマー	龙骨(小)5	415	2310z	RARE1	none
サイクロプスハンマー	ボーンハンマー改	龙骨(中) 3 龙骨(小) 2	467	3150z	RARE1	none
サイクロプスハンマー改	サイクロプスハンマー	龙骨(中) 6 龙骨(小) 2	519	3990z	RARE1	none
アトランハンマー	サイクロプスハンマー改	龙骨(中)9 マカライト矿石 1	571	4830z	RARE1	none
ジェイルハンマー	アトランハンマー	マカライト矿石 4 电光虫 3 ゴム质の皮 3	623	???z	RARE3	麻痹
クックジョー	クックチン	龙骨(大)8 角龙の牙 2 鬼人药グレート 1	779	10290z	RARE2	none
クックチン	スカルクラッシュ改	龙骨(大)6 モンスターの体液 4 巨大なクチバシ 1	727	8610z	RARE2	none
スカルクラッシュ改	スカルクラッシュ	龙骨(大) 4 鱼龙の牙 4 モンスターの体液 2	675	7350z	RARE?	none
スカルクラッシュ	アトランハンマー	龙骨(大) 2 龙の牙 10	623	???z	RARE3	none
ジェイルハンマー改	ジェイルハンマー	マカライト矿石 8 电光虫 5 电气袋 1	675	???z	RARE3	麻痹
ブロスハンマー	ボーンハンマー改	龙骨(中)10 角龙の尻尾 1 铁矿石 5	519	4590z	RARE2	防＋2
ブロスハンマー改	ブロスハンマー	??? ??? ??? ???	675	8550z	RARE2	防＋3
ブロステイル	ブロスハンマー改	??? ??? ??? ???	779	10244z	RARE2	防＋4
破锤シャッター	ブロステイル	??? ??? ??? ???	883	???z	RARE4	防＋5
プリズンハンマー	ジェイルハンマー改	マカライト矿石 12 电光虫 7 电气袋 2	727	10860z	RARE3	麻痹
クリスタルロック	なし	宝石券 1 ライトクリスタル 1 マカライト矿石 5 矿石 10	623	???z	RARE?	none
クリスタルノヴァ	クリスタルロック	宝石券 2 ライトクリスタル 1 マカライト矿石 10	675	???z	RARE2	none
ギガントハンマー	クリスタルノヴァ	ドラグライト矿石 5 铠龙の甲壳 5 毒袋 3	727	9300z	RARE2	毒、防＋3
骨块	なし	なぞの骨 10	415	840z	RARE1	none
大骨块(最终)	骨块	龙骨(小) 1	623	1050z	RARE1	none
ハイントキューブ	プリズンハンマー	マカライト矿石 30 电光虫 30 电气袋 20	779	48000z	RARE4	麻痹

アイアンランス
—
铁矿石 3
攻 137 价格:840z
RARE1 特殊:none

アイアンランス改
アイアンランス
铁矿石 2
攻 160 价格: 1080z
RARE1 特殊:none

ナイトランス
アイアンランス改
铁矿石 5
大地の结晶 2
ランポスの皮 3
攻 183 价格:1320z
RARE1 特殊:none

ナイトランス改
ナイトランス
铁矿石 10
大地の结晶 3
ランポスの鳞 3
攻 206 价格:1800z
RARE1 特殊:none

ナイトスクウィード
ナイトランス改
铁矿石 20
大地の结晶 15
攻 206 价格:2280z
RARE1 特殊:none

パラディンランス
ナイトスクウィード
铁矿石 15
マカライト矿石 4
大地の结晶 5
攻 275 价格:3480z
RARE2 特殊:none

ボーンジャベリン
アイアンランス改
铁矿石 4
龙骨(小) 4
攻 183 价格:1320z
RARE2 特殊:none

ボーンジャベリン改
ボーンジャベリン
铁矿石 8
龙骨(小) 8
攻 229 价格:2280z
RARE2 特殊:none

スパイクスピア(最终)
ボーンジャベリン改
マカライト矿石 3
龙骨(中) 1
攻 275 价格:3480z
RARE2 特殊:none

パラディンランス改
パラディンランス
铁矿石 15
マカライト矿石 8
大地の结晶 5
???
攻 321 价格:4920z
RARE2 特殊:none

バベル(最终)
ランバード
铁矿石 20
マカライト矿石 20
ゲネポスの鳞 20
攻 413 价格:10440z
RARE2 特殊:防+3

ランバード
パラディンランス改
铁矿石 20
マカライト矿石 10
勇气の证 1
攻 367 价格:7440z
RARE2 特殊:防+2

骑士剑(ランス)

ボーンランス
なし
龙骨(小)2
铁矿石 1
攻 160 价格:1080z
RARE1 特殊:none

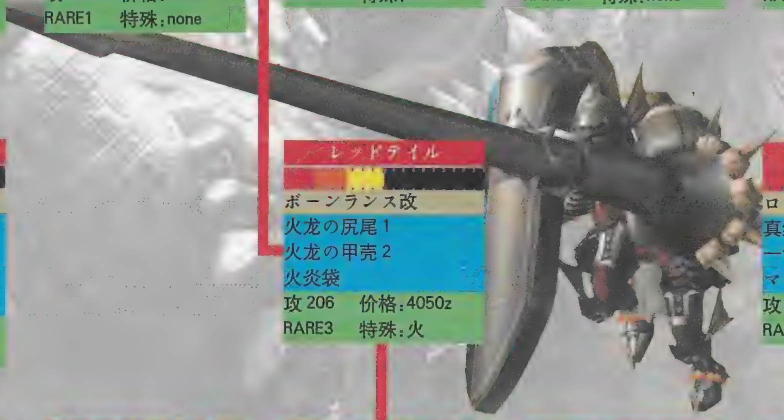
ボーンランス改
ボーンランス
龙骨(小)1
铁矿石 1
攻 183 价格:1320z
RARE1 特殊:none

ロングホーン
ボーンランス改
龙骨(中) 2
攻 206 价格:1800z
RARE1 特殊:none

ロングホーン改
ロングホー
龙骨(中) 4
攻 229 价格:2280z
RARE1 特殊:none

ロングタスク
ロングホーン改
龙骨(中) 6
攻 229 价格:2760z
RARE1 特殊:none

バーバリアンタスク
ロングタスク
龙骨(大) 2
マカライト矿石 5
攻 298 价格:4200z
RARE2 特殊:none



シーブソングスピア
—
水龙のヒレ 3
砂龙之鳞 4
睡觉袋 1
鬼人药 1
攻 160 价格:???z
RARE? 特殊:睡眠

レッドテイル
ボーンランス改
火龙の尻尾 1
火龙の甲壳 2
火炎袋
攻 206 价格:4050z
RARE3 特殊:火

クリムゾンホーン
ロングタスク
真红の角 1
一角龙の背甲 1
マカライト矿石 5
攻 344 价格:8130z
RARE3 特殊:火

バーバリアンタスク改
バーバリアンタスク
龙骨(大) 2
モンスターの体液 2
攻 344 价格:5880z
RARE2 特殊:none

アクアンスピア
—
水龙のヒレ 2
砂龙のヒレ 4
マカライト矿石 5
攻 229 价格:3000z
RARE2 特殊:水

アクアンスピア改
アクアンスピア
水龙のヒレ 4
砂龙のヒレ 2
鬼人药 1
攻 252 价格:5010z
RARE2 特殊:水

レッドテイル改
レッドテイル
火龙の甲壳 4
火炎袋 2
鬼人药 1
攻 229 价格:11280z
RARE3 特殊:火

ヘルファイア
レッドテイル改
火龙の尻尾 6
火龙の骨髓 2
鬼人药グレート 1
攻 275 价格:12480z
RARE3 特殊:火

プロミネンスピラー
ヘルファイア
火龙の尻尾 10
火龙の骨髓 5
火炎袋 9
攻 321 价格:48000z
RARE4 特殊:火

バルバロイタスク
バーバリアンタスク改
龙骨(大) 7
イーオスの皮 15
モンスターの体液 6
攻 390 价格:7800z
RARE2 特殊:none

凄く錆びた枪
—
さびた块
攻 68 价格:1000z
RARE1 特殊:none

錆びた枪
凄くさびた枪
大地の结晶 20
攻 114 价格:5000z
RARE1 特殊:none

历战の重枪
さびた枪
大地の结晶 40
攻 413 价格 30000z
RARE2 特殊:防+4

アンドレイヤー
历战の重枪
大地の结晶 60
攻 528 价格 60000z
RARE3 特殊:防+5

オーガーランス(最终)
バルバロイタスク
龙骨(大)10
イーオスの皮 20
鬼人药グレート 2
攻 456 价格:12120z
RARE2 特殊:none

© Sony Computer Entertainment.
© Yohsuke Tamori

ポポロクロイス 月の掟の冒険

POPOLOCROIS

OPENING

波波罗古罗伊斯城(ポポロクロイス城)

1)前往窗口离开房间
2)于庭院处跟比艾杜鲁(ピエトロ)谈话时发现了月之精灵巴保(バブー)
3)再次跟艾杜鲁谈话后可以离开城

达基尼村(タキネン村)

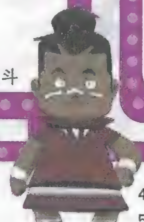
1)经由场所波波罗古罗伊斯平原(ポポロクロイス平原)、达基尼溪谷(タキネン溪谷)通往达基尼村(タキネン村)
2)经由达基尼村(タキネン村)通往夫洛基鲁之森(フローネルの森)
3)经由夫洛基鲁之森(フローネルの森)往妮奥娜之家(レオナの家)
4)发生事件后玛鲁哥(マルコ)成为同伴,接着前往海岸

海岸

1)回到旅之诗人所在的地点,从该处进入会发生事件
2)进入后发现岩石,以炸弹(バクダン)来破坏并继续前进
3)继续往深处发现遗迹砂子之神殿(いさごの神殿),调查神殿的门发生事件
4)回到发现道路的地点前往波波罗古罗伊斯海岸(ポポロクロイス海岸)
5)到达海岸后进入右侧的洞窟发生事件
6)回到波波罗古罗伊斯城(ポポロクロイス城前往牛小屋时发生事件
7)前往驱足之泉(かけあしの泉),再往深处跟レッサーデーモン战斗
8)战后回到波波罗古罗伊斯城

龙之祠

1)经由波波罗古罗伊斯城往龙之祠
2)向祠的记录点前使用"炎の精灵石"来点亮柱,这样就能让门打开
3)往左侧的方向走,以火来点亮门前的两条柱继续前进
4)往深处走于2楼出外,于柱之上掉下石的龙口左右处乘座电梯
5)左方使用"炎の精灵石",右方使用"水の精灵石"可改变属性
6)进入龙之口的内部跟首领决战
7)在内里取得"黄金の键"后,回到海岸把键交给露娜(ルナ)并成为同伴
8)前往达基尼村看过石化的事件
9)回到波波罗古罗伊斯城的会议室发生事件
10)往城下町的宿屋休息后前往海岸跟首领战斗



达加杜号(ダカート号)

1)前往船的杂物场所发生事件,船正式启航
2)往自室休息
3)顺序前往船的辽望台、后方通路、首领房间前敲门2次、进入船舱内
4)回到自室跟莫巴(モンバ)谈话,提到大炮时选答17
5)于船舱的格纳库吃过早餐后,前往甲板跟首领战斗
6)顺序前往船医室、船后方处找露娜、调理场,最后再前去找露娜
7)前往敌船おとり号上

おとり船

1) 于下层把红色箱放在红色杠杆之上让桥出现
2) 架起桥后,从红色箱左侧的场所走
3) 继续前进当发现红色箱时,同样地把箱放在红色杠杆之上
4) 在田地案山子之上出现乌鸦,看准时机以"炎の精灵石"投往案山子处把乌鸦赶走
5) 给予狗"フルーツ"从而协助艾奇美(アケミ),得到"豪华なタキシード",再把"豪华なタキシード"交给车站附近的斯基露(シゲル)
6) 钱汤处跟斯基露谈话2次
7) 接着在问答的部分,顺序答:黑潮タウン车站前、アイアイガザの本、黑潮桥、黑潮汤
8) 接着下一部分前往蓝色的门的制御室,顺序进入棕色的门并于沐浴室变身成为肥子
9) 从机械人得知ID后,在变身成为肥子的状态把机械人的位置改变,把制御装置101号和103号的场所改变
10)此时升降机再次能启动,以肥子的状态到升降机后才脱下衣装,轻拍通路反对侧的按钮
11)当来到不能通行的机械人通路时,再次变身成为肥子
12)往前走于得知102号的ID后于制御装置把场所变更
13)再次变回原来模样,从102号的场所往往前走进入蓝色门内
14)再次变身成为肥子的状态,于制御装置移动102号后前往解锁室(セキュリティー室)
15)此时电梯能够使用,然后往下方走

龙之祠内部

1)回到达加杜号跟艾莉娜(エレナ)谈话后往玛莉娜城(マリーナ城)
2)于玛莉娜城内,从席利(セレー)处听过解石化的方法后回波波罗古罗伊斯城,接着再往龙之祠
3)前往龙之祠曾取得黄金之键的场所,然后再往深处进发
4)于取得"龙の祠1"地图的宝箱附近,向龙画投出"炎の精灵石"和"水の精灵石",藉此通往上方的层数
5)往存在"レッサーイエロー"场所的楼梯往上走,并向着相反方向的龙画投出"水の精灵石"2次、"炎の精灵石"2次
6)于六幅画相同的部分,向5个凹陷位置放入"炸弹(バクダン)"
7)进入深处并取得"月のしずく"
8)在准备离开波波罗古罗伊斯时发生战斗
9)到达海岸跟加迪(ガウデ)战斗
10)接着前往古罗哥妮斯亚岛(クロコネシア岛)

古罗哥妮斯亚岛(クロコネシア岛)

1)跟宿屋的村长见面后,经由森林前去找迪老波(デルボイ)
2)进入森林顺序往右、右、穿越后前往迪老波之家(デルボイの家)
3)跟迪老波谈话后回到古罗哥妮斯亚岛的宿屋
4)进入森林发生妖精パーティールサー的事件,接着追赶他到达岩石部分,以"炸弹(バクダン)"破坏岩石前进
5)于试练之洞窟前跟妖精パーティールサー战斗。

试练の洞窟

1)进入洞窟往下方走,炎之壁可以"水の精灵石"来消灭
2)到达最下方发生事件,石块的顺序从下开始为:紫色、绿色、白色、棕色、黑色、橙色、黄色
3)全部集齐后出现2个石块,蓝色使用"水の精灵石",红色使用"炎の精灵石",成功后出现桥
4)渡桥后以"炎の精灵石"向横门的木点火
5)接受连续战斗的试练
6)回到迪波之家跟他谈话,接着前往古罗哥妮斯亚港口跟ガミガミ魔王分别

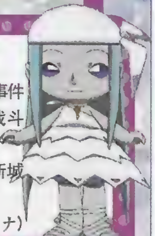
幻影

1)前往尼姆拿丝(レムナス),事件后往动力室
2)经由幻之古罗哥妮斯亚(幻のクロコネシア)、幻之波波罗古罗伊斯城下町(幻のポポロクロイス城下町)前往幻之玛莉娜城(幻のマリーナ城)
3)进入城的深处,于谒见之间跟ハーピエル战斗
4)完成玛莉娜城后总算回到尼姆拿丝时,途中跟サンデア战斗

化石岛

1)途中出现不能通过的魔法障壁,在附近跟精灵石相同模样的穴使用对应的精灵石便能通过
2)继续往内走,会发现发出不同色彩的大型板,分别是红色(A)、蓝色(B)、绿色(C)、无色(D)、无色(E),只要投入精灵石可改变颜色和进行场所的转移
3)向A投入"水の精灵石"进行转移,接着向B投入"风の精灵石",出现能以"炸弹(バクタン)"破坏的墙壁
4)向无属性的D投入"炎の精灵石"后,再向C投入"炎の精灵石"向D进行转移
5)向D和深处的E投入"水の精灵石",可以从D转移至E
6)把E内里的方块弄下,把方块搬至E的附近
7)向E投入"风の精灵石"进行转移,最后轻拍方块来令自己转移,如此一来被转移至B,向发光的地上放入方块出现新的大门
8)进入大门内跟バーニャ战斗
9)接着跟ガウデ战斗
10)回到尼姆拿丝发生事件,接着回到古罗哥妮斯亚

波波罗古罗伊斯城



1)前往砂子之神殿(いさごの神殿)发生事件
2)把队伍分为对付森林和海,完成战斗后于海上跟ゼフィス战斗
3)击倒ゼフィス后回波波罗古罗伊斯城时跟バーニャ战斗
4)回波波罗古罗伊斯城下町找艾莉娜(エレナ)

ENDING 完

● SCE ● 3月18日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量 748KB
● 5800日元 ● http://www.playstation.jp/scej/title/popolocrois/

波波罗古罗伊斯 月亮法则之冒险

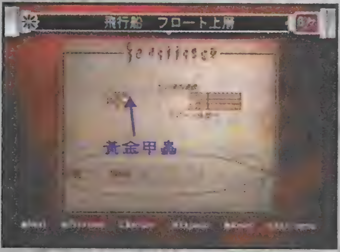
Text:小志幽凉 Design:SL

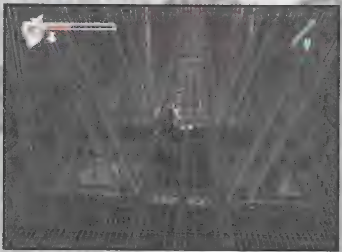
●TECMO●ACT●3月11日发售●1人玩●售价$299●记忆容量8格以上●DVD-ROM
●只对应硬盘记录/HDTV/Dolby 5.1/XBOX LIVE●http://www.ninjagaidengame.com

攻略二
完全实战详解

更正

上期攻略第三关于L点那层所指示的“黄金甲虫”，其实位置有误，正确位置是M点那里的西面(见附图)，敬请见谅。





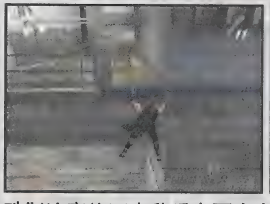
CHAPTER 4 帝都潜入

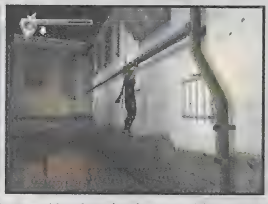
由这关开始至往后的数关，多个不同的地区其实能够互通，所以有些地方目前无法通过是很正常的，需要在往后的关卡中才能到达。此关起点是在帝都泰伦(TAIRONN)的东北角(图4)，那里有龙神像可供记录，而此关差不多全靠在此处保存进度，因此要不嫌其烦地往返，另外此区域中的大部分敌人都会在主角进行区域移动后再次出现，故此要非常小心。

首先沿斜道向西南进发，这里的敌人与飞行船上的敌人差不多，最好是尽量将敌人分散开来逐个击破。由于敌方会在远处开枪，故不妨先在远处按L挡住敌方子弹，待他换弹匣时再一举冲上前攻击。沿路走到双头蛇广场，会有东、南两条路，不过南面的路上的铁闸需从另一边才能开启。先由东面通道进入军事闸门，在左边的忍者尸体处可得到秘传书“首切投摔”，而闸门前的尸体身上则有箭矢。但当要前往南面通道时，会进入强制战斗，需要打倒3名士兵。其中灰色装的士兵会用榴弹炮，要优先处理。

到南面通道又会立即遇上敌兵，于A点有一扇骷髅标记的铁丝网门，暂时打不开。沿路一直走到B点可在地上拾到重要道具“石板碎片(上)【石板のかけら(上)】”。然后开启那里的铁闸，以后就能自由通过了。

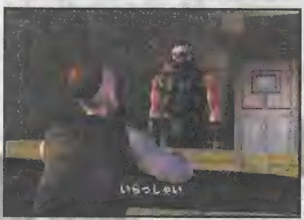
在C点用主观视点会发现斜对面及右边都有士兵，他们会向主角射击，因此要尽快用弓箭来收拾他们。打倒他们后会看到前方有给予提示的手里剑，从那里可翻身向下攀着水管，往右爬来到一个隐藏宝箱前取得“神命珠”。之后要到对面有士兵看守的天台处打开宝箱，方法是先在楼梯处以“走壁”的方法来到正面的小天台上，再经那里的横索攀爬过去打开宝箱取得“九字神珠”(注意往回走敌兵会再次出现，往后回起点记录的话便最好用翻滚来避开他们的攻击)。在下层对面有花形标记的门目前也打不开，沿西面走可通过一扇有两颗圆点的门到达时计塔区。



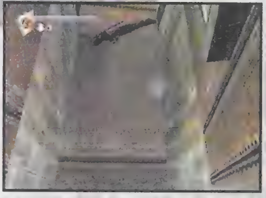


到达时计塔区，在门的对面会看见一扇有许多颜色珠子的门，目前也打不开。往建筑物左边通道走会发现另一具忍者尸体，可拾到双截棍，而其对面有三颗红珠子的门现阶段也打不开。

回到大街上经一条楼梯走进北面钟楼，在楼梯上会有3名士兵，注意若回到街上再进入的话他们会再次出现。走到D点平台会有3名上忍出现，他们超乎想像得强，不仅精于回避攻击，站在远处还会向主角投出爆裂手里剑，爆炸时会受到不少的伤害，中了手里剑后可以选择防御(爆炸后会被破防)，但最好是看准时机用翻滚时的无敌时间来抵消爆炸带来的伤害以及防御崩坏。打倒上忍后多数有回复体力的灵体出现。跑到角落处的天台上打开宝箱可取得增加忍术次数的“鬼神珠”，然后跳回到大街上。



回到大街于E点找到商店，可以在“TALK”选项中把所收集到的“黄金甲虫”交给对方，达到一定数量便获得贵重赠品。注意在进店后第一次离开该区会有强制战斗，往后那里还会追加巡逻的士兵。另外为了应付往后更艰苦的战斗，笔者建议玩家可在此区域储钱，购买各种回复道具，以及打造龙剑提升其威力。最理想的储钱地区是双头蛇广场东面与军事闸门之间的通道(F点)，只要在闸门两边来往敌人就会再次出现，而且他们比较分散，不会那么容易被围攻，储到一定数量的钱后便可先回龙神像处记录。



接下来需要前往商店西面有五个绿珠子的门前，首先要扳下旁边的控制杆才能开启这道门。于门附近的小水槽中有“黄金甲虫”。经靠南面的台阶走到G点，需利用“飞鸟翻身”跳上去，然后跳过两道巷口继续前进，可走到七彩珠子的大门的上层，除了可拾到“黄金甲虫”和“鬼道仙药”，还可扳下控制杆开启下层七彩珠子的大门。

通过大门沿路向前走，便会到达一间酒吧，但得知要有入场券才能进去。于酒吧西面有龙神像，走到H点会有提示手里剑，此区其实藏有特别武器，细心的话会发现提示手里剑的那面的墙壁上有两条蓝色的横线，以“走壁”的方法沿着墙壁反覆跳跃前进，可到达I点，那里除了能得到像回力标那样的“风车手里剑”外，还有一个可无限次回复体力与忍术的“XBOX”，只要受伤后再回来就可在此进行

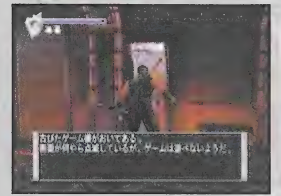
NINJA GAIDEN
Text:电玩太郎 Design:SL

回复，要好好活用。另外该小路的尽头处还有“黄金甲虫”。

回到时计塔区在商店里购物，便可以获得“酒吧入场券(ハンズ・バーのチケット)”，再到酒吧去就会有事件发生，然后自动过关(留意在前往酒吧途中会遇上三名上忍)。

图4 泰伦

CHAPTER 5 魔神之都



这关仍然是以帝都泰伦为舞台，本次起点是酒吧天台，而在那里没有详细的地图，在天台上的宝箱里有“百合之键(ユリの键)”和龙神像。经活板门跳到下层三楼，先到外面的天台上有宝箱可取得“灵命药”。

在往下层进发时，途中的楼梯里会遇上敌兵，并且会在区域移动后再次出现。到二楼通道处又可得到“灵命药”，于通道拐角处则会再遇3名士兵。在一楼有一部不能操作的游戏机机台，而酒吧柜台上可拾到“鬼道药”和“杜禾高地图(ドウウォークの地图)”。离开酒吧到街上会看到士兵在巡逻，一般由5名白兵和1名灰兵组队，可配合利用XBOX回复体力与忍术的方法在这里储钱。

回到双头蛇广场区，到达C点对面用“百合之键”开启有花形标记的门，沿路走会发现前方的路被高墙阻隔，此时需要像附图的方法那样利用“走壁”经过一个墙角走到高处跳过去。到达泰伦东南部通道，会立即有3名上忍招呼主角，最好还是别与之纠缠。沿路前进的途中会发现K点位置被锁着，门锁上有飞马标记。

继续前行会到达龙神像处，扳下门旁边的控制杆能开启三颗红珠子的门，以后往返商店便可抄这条近路了。经龙神像对面的楼梯前往上层的吊桥广场，在那里有3名士兵看守着，收拾后可先通过东北面蓝色珠子的门，要小心通道内有3名士兵，其中一人会使用榴弹炮。收拾完后便可打开宝箱取得“飞马之键(ペガサスの键)”，以及利用“走壁”经两堵墙取得通道中段所见的“黄金甲虫”。至于通道尽头有裂缝的墙目前无须理会。

回到下层通道K点用“飞马之键”开启铁栅栏，扳下里面的控制杆后，可使上层广场的吊桥放下。通过吊桥便到达杜禾高(图5)，在另一边还有控制杆控制吊桥的起落。

沿路一直前进至A点有龙神像，其旁边还能拾到“黄金甲虫”，留意此处会有3名上忍，因此在此处记录每次再重新开始的话就要立即面对他们，笔者仍然建议避而不战，以免因小失大。跟着有北和南两条路可走，但其实走哪一条路都没所谓，最好沿北面通道前进，因为途中可在凹墙处拾到“黄金甲虫”，并在宝箱内取得“灵命药”。

沿路到达B点僧院前广场，3处通道的闸门都会关上，然后要进行强制战斗，敌人虽然只是四名士兵，却有一人会使用榴弹炮，他会躲在角落里，因此要优先处理。

通往僧院的大门在另一边被上锁，所以只好由西南面绕道前进，途中又会碰上4名上忍。到达C点僧院奥广场的铁闸门时，又会碰上强制战斗。首先要收拾3名白兵，然后则要对付像恐龙一样的怪物。它们共有3只，耐力相当之高，攻击招数也多，要小心当主角连续击中它数次后，它会咬住主角并甩出去，这样就会损耗多达三分之一体力，因此砍中它五次左右就要立即跳开。它还会挥爪、甩尾巴，以及当主角离它们有一定距离时撞过来，因此要非常小心，逐个击破战术固然重要，也可多用疾走中按X键的冲刺攻击，又或是控制方向加Y键的垂直跳跃斩。当收拾掉3只怪物后，也是BOSS战的时候了。

图5 杜禾高

BOSS

此战目的是攻击龙骨的四只脚，如果按照攻略取得了“风车手里剑”，此战就会变得相当轻松，因为你无需特意接近BOSS。龙骨的攻击模式包括向主角发射背上的骨头，注意不能连续挡两次，因此挡了一次后便要跳起避开第二次攻击。当它把尾部朝向主角时，就会使用尾巴横扫过来，那时必须以跳跃来回避。另外它还会抬起脚往下踩，但不接近的话基本上不会中招。要注意主角尽量不要和龙骨的龙头面对面，那样的话会吸引它咬过来。

当一只脚的外骨被破坏，BOSS会自动换上另一只脚，所以主角就算留守原地也没关系。而龙骨的体力低于一半时，掉下来的骨头数量会增加，因此要集中防御，然后看准空档再用“风车手里剑”攻击。自信的话也可以直接冲过去攻击。在龙骨的4只脚均被破坏后，它就会掉落到洞底。

CHAPTER 6 僧院

开始时位于杜禾高的西面，那里有龙神像。然后经僧院别馆进入，途中会遇到蝙蝠攻击。另外到僧院旁就能看见有商店像可供购物。跟着会遇到新的敌人，那是一种动作很像忍者的怪物，姑且称之为忍怪，其手部

由利刃构成，并懂得在主角攻击时跳跃回避，或化成黑烟隐身，然后突然跳出来攻击，共有6只之多，对付的最好方法就是用“龙舞天岚”。

走到僧院正门附近可于忍者尸体处拾到“僧院地图”，而门前还有龙神像。留意此时由正门离开的话，于僧院前广场则会再次碰上刚才的忍怪。

进入僧院一楼(图6)，走到A点礼拜堂会碰上敌人，包括6只忍怪和3个死神，死神会浮在空中，并且用镰刀攻击，并且懂得突然出现及消失，还要注意当它在地上结起纹章时要尽快逃开。对付它的方法是利用垂直跳跃斩(方向上加Y)，如此可把它们打落到地上。

沿着东面的通道前进到达资料室，刚一进去便要进行强制战斗，敌人与礼拜堂中的一样，打倒后可在各个书架上找到多本蓝色的“魔神史”书籍。到二楼打破装饰柜后可取得“石板碎片(右)”、“黄金甲虫”及“爆破手里剑”。

于资料室二楼西南面利用“垂直登壁”跳到三楼，可拾到“黄金甲虫”，然后会发现B点一道有裂痕的墙壁，利用刚得手的“爆破手里剑”便能破坏，但注意走进通道后又需要战斗。到达礼拜堂的三楼，留意北面的横梁上有不少物品可以取得，包括“黄金甲虫”及回复道具。

到三楼的西翼，首先可以取得重要道具“感情之猛禽像”，调查桌上的祭司日记，会有提示“12月27日”和“左右右左”，那是用来开启房间西北角落的保险柜的，开启方法是按L或R转动数字盘，先按L转动至“2”，然后按一次X，左边就会亮起蓝灯表示成功输入第一个密码。接着按R转动至“7”按一次X，然后再按R转动至“1”按X，最后按L转动至“2”按X，便可开启保险柜取得“永劫之书”。但得手后却需要和六只忍怪及两个死神进行强制战斗。

回到一楼的礼拜堂，会再需要和那些怪物战斗，不过本次并非强制战斗。在北面的祭坛上放上“永劫之书”后，后方的石棺就会移开，出现通往地下墓地的入口(图7)，那里有大量蝙蝠，在地上能拾到“黄金甲虫”、“地下墓地地图”，以及有龙神像可供记录，另外在尸体处可无限取得“爆破手里剑”。

到A点的死之回廊上，首先要用“爆破手里剑”破坏有裂缝的墙，然后沿斜道往下走，接着身后的巨大岩石头像会滚下来，因此需要与时间竞赛，小心途中那些有许多尖刺的地板，踏上除了会受伤，还会拖慢主角的行动，需要利用“走壁”。若被岩石追上不会立即GAME OVER，而是损失体力后由起点再开始。

当走到B点的空洞便会自动跳到横杆上，接着以“大车轮飞跃”跳到对面去，那里有另一座龙神像，宝箱中则有“灵命仙药”。沿着斜道绕圈往下走，要在C点跳到对面去，小心失足掉下去就会摔死。由D点掉到下一层去，在下层会遇上4只忍怪。

通过铁栅栏后在E点会遇上新的敌人，那是一种会飞行的怪虫，它们会突然飞过来用有刺的尾针进行攻击，可用“风车手里剑”来对付。从岩石的落脚点往下层跳跃，会发现一个凹位处有“黄金甲虫”，而消灭怪虫后可以发现不少蓝色的灵体。

沿路走到下层的巨大化石前，途中有许多的蝙蝠。到达底层要对付6只忍怪。收拾完后进入北面通道的永劫墓所，途中能拾到“黄金甲虫”。掉落到下层是一座巨大的升降机，必须站在中央的凸出点上，然后利用垂直跃下斩(方向上加Y)击中凸出点才能启动升降机。在下降的过程中需要与6只忍怪战斗。

到底层后开铁门前进，可在宝箱内得到另一种双截棍武器“双镰(ヴィゴリアンフレイル)”。到F点的祭祀部屋，在那里收拾完飞行怪虫后，却要进入强制战斗，面对更强的丧尸。这次的丧尸不再限制同时只出现3只，而是一次有6只之多，它们会使用各种不同的武器，包括剑、斧和弓箭，当中特别要留意使用弓箭的丧尸，必须优先干掉。丧尸本身的行动并不敏捷，但是攻击力高，所以小心看清楚它们作出的准备动作后就要跳开或是防御，由于它们死后绝大部分会留下蓝色的灵体，因此用心应战是不会吃亏的，至于丧尸的总数有12只。

取得圣杯后便由原路离开，沿途有大量的丧尸出现，站在升降机上要用同样的招数启动，之后出现的也是丧尸，而且上升途中会突然停止下来，变成强制战斗。

回到空洞去，同样有无数的丧尸涌现出来，因此不宜与它们纠缠，要尽快往上层进发，不过难题是往上走的斜坡处会有3只的手持弓箭的丧尸在守候着，它们会把主角射回底层，因此跳到上一层时要尽量靠向墙边。

好不容易回到上层的龙神像记录前，接着回到E点，对付那些蝙蝠，然后利用南方的狭窄通道以“垂直登壁”的方法先跳到取黄金甲虫的凹位处，然后跳到相对较高的落脚点，再向着南面以“垂直登壁”的方法返身跳到顶上，或者以“走壁”的方法沿着山壁绕上去。到G点将圣杯放到祭台上后，位于空洞中央的龙骨便会动起来，而一场BOSS战也告开幕。

BOSS

此战目的是攻击龙骨的四只脚，如果按照攻略取得了“风车手里剑”，此战就会变得相当轻松，因为你无需特意接近BOSS。龙骨的攻击模式包括向主角发射背上的骨头，注意不能连续挡两次，因此挡了一次后便要跳起避开第二次攻击。当它把尾部朝向主角时，就会使用尾巴横扫过来，那时必须以跳跃来回避。另外它还会抬起脚往下踩，但不接近的话基本上不会中招。要注意主角尽量不要和龙骨的龙头面对面，那样的话会吸引它咬过来。

当一只脚的外骨被破坏，BOSS会自动换上另一只脚，所以主角就算留守原地也没关系。而龙骨的体力低于一半时，掉下来的骨头数量会增加，因此要集中防御，然后看准空档再用“风车手里剑”攻击。自信的话也可以直接冲过去攻击。在龙骨的4只脚均被破坏后，它就会掉落到洞底。

CHAPTER 7 秘密之地下

此关一开始可在主角附近地上拾到增加体力上限的“九字神珠”。沿路再次朝下层进发，沿途只有大群蝙蝠来袭。到达底层死之底之间（图8），在南方可拾到“黄金甲虫”。然后沿着通道前进，要小心那里有4只使用弓箭的丧尸在守候着，必须好好把握它们遗留下来的蓝色灵体回复体力。

在A点商店石像，不妨利用手上的钱为龙剑提升到最高等级。到隔壁有龙神像，而宝箱内有“秘密地下地图”。走到有一座吊桥的大广间，在西面能得到“黄金甲虫”与“神命珠”。当主角走到吊桥中段时，却被身后突如其来的丧尸砍断吊桥而掉到底层，那里有8只丧尸和4只忍怪，由于并非是强制战斗，而且在区域移动后它们会再次出现，是否消灭它们随玩家喜欢。

在房间南、北各有一扇门，门上有红和蓝色两种标记，先由南面进入青眼之间，那里的西面有无限的箭矢可取，首先收拾尸体旁的弓箭丧尸，然后走到东面利用柱子的掩护，用弓箭射击对面高层上的两只弓箭丧尸。回到西面高层，用主观视点往南面看会见到一个发出红光的装置，射中之后就会出现一条蓝光通道，沿着它可走到对面去，要注意蓝光通道在出现一段时间后便会消失，而最后一段路必须以“走壁”的方式才能到达对面。那些摆动的刺球也可通过射击天花板上的装置而使其慢下来。到对面按下蓝色巨眼便可解开吊桥大广间B点大门上的其中一个锁，在下层可拾到“黄金甲虫”。

接着到北面的赤眼之间，那里也有3只弓箭丧尸，同样地首先走到下层的柱子后面，然后用箭把对面高层上的两只消灭。接着走到能看见上层中央通道丧尸的位置把它收拾掉。消灭丧尸后，要通过那些刺球和尖刺地板并不是很难，成功到达对面按下红色巨眼可解除B点另一个锁。

通过吊桥大广间B点的门来到隔壁房间，在那里需要再战CHAPTER 4的BOSS，由于已有了经验，加上主角的武器也升级了，所以对付它很容易，但要小心被触手扫中仍然会损伤不少的体力。

击败它后会获得“九字神珠”增加主角体力上限。而B点房间中会有一道石壁出现，可利用它以“飞鸟翻身”弹跳到上层去，能取得强化忍术力量的“魄封珠”。之后到隔壁可见龙神像。

沿路走到大回廊，那里有多达12只的丧尸，其中守在大回廊出口的是两只弓箭丧尸，因此难免会受伤。而该房间内的丧尸是可避开不战的，在房间另一边尸体处可得到新的忍术“冰刃杀之术”。

继续沿路而行到达C点的永眠室，在东面有一副棺椁，不过当主角踏在地板上时它会升起来而无法取得里面的东西。必须先踏上西南面的地面按钮令棺椁位置回复原状，然后从北面以“走壁”的方式到达房间东北角的石板上，这样便能取得棺内的“睿智之犬神像”和“骷髅之键（どくろの键）”。此外大家抬头往上看，应该会发现接近天花板处

图6 僧院

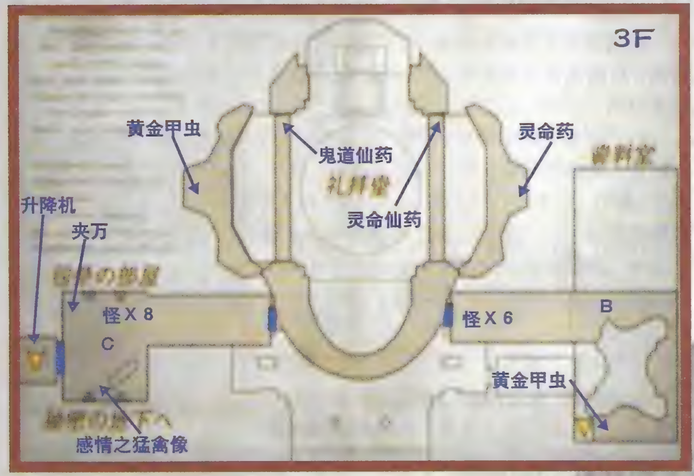


图7 死之回廊

上层

下层

祭祀部屋

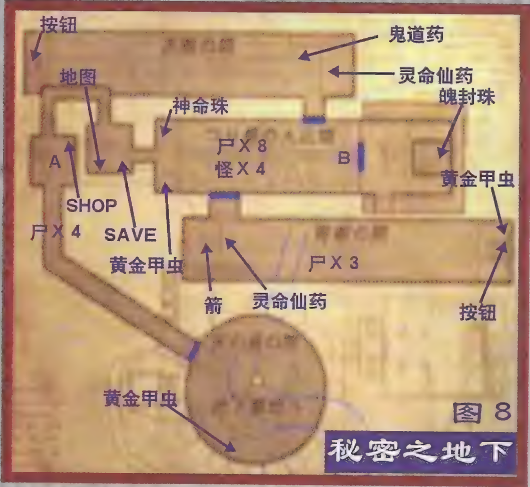
有“黄金甲虫”，不过目前无法取得。

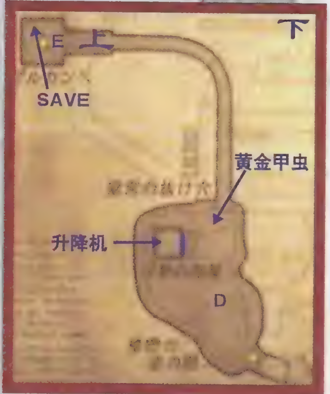
利用“骷髅之键”开启旁边的铁栅栏前进，行至中途死之底的石壁会被破坏，大量的水涌入使主角被冲到D点的大水池中去。在池底可取得“黄金甲虫”，首先潜泳到E点去，那里有龙神像可供记录，由于不久就会有BOSS战，所以必须到这里来，而那里的升降台目前无法使用。

回到D点大水池中，潜入水底的升降机中，主角会回到僧院的三楼C点房间（此时调查桌上的祭司日记，仿照以前的方法在保险柜中能取得神命珠），在那里需要强制与3名上忍战斗。击败他们后乘升降机再次回到秘密地下的龙神像处记录，接着再前往僧院的一楼A点礼拜堂去迎接BOSS战。

BOSS

此BOSS经常会停在空中，其攻击方式有很多，而且都能使主角损伤大量体力。第一种是旋身向主角的位置飞踢过来，可用翻滚来回避；第二种是向主角发射粉红色光弹，能以跑动来避开；第三种是用超能力将石柱飞掷过来，必须跑到墙边以“垂直登壁”再加跳跃才能避开第二击；第四种是从水平方向向主角飞撞过来，可用翻滚来回避；第五种攻击最厉害，当听见有竖琴声时，它就会放出粉红色的魔法阵，身在魔法阵内就会被泡泡包围着，那时完全无法回避而会被扣掉接近一半的体力。此外如果主角过于接近它，就会被它用念动力抓起来投摔。至于对付它的方法是尽量别用跳跃攻击，沿不规则的路线跑动接近她，此时可按X键进行冲刺攻击。这招不仅可快速连续击中它两次，得手后也不会因为太过接近它而遭反击。再加上在冲刺攻击中对方攻击是对主角无效的，实在相当实用！危急时刻也可以使用忍术。





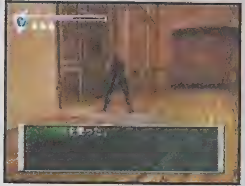
CHAPTER 8 泰伦戒严

游戏开始时位于僧院的入口，首先要回到僧院内被破坏的礼拜堂中，在那里可拾到新武器战槌（ヴォーハンマー）。离开后会发现帝都内的敌人全变成了武装士兵，而在僧院前广场首先就要面对6个人。他们比灰色士兵更强，会使用有刺刀的机关枪攻击。另外当被其刺刀插中，还会附加榴弹炮攻击。对付他们时除了要注意不可被包围外，还要时刻注意防御，趁对方换弹匣时一口气冲上前砍杀。也正因为他们使用机枪，所以不会主动接近主角，正好用上逐个击破战术。

到杜禾高东北面拉下控制杆，可放下吊桥返回泰伦，要注意吊桥前广场有两辆装甲车，车上有机关枪会向主角扫射，还会连续发射3枚榴弹炮，由于装甲车是无法破坏的，因此只能闪避。而在广场上还有六名武装士兵，其中3人会使用火箭炮，被击中的话会损失不少体力。

由于有装甲车挡着西北面的楼梯，因此需要经由东北面蓝色珠子的门前进，那里也有三名武装士兵驻守，由于通道内可供回避的地方不多，所以最好用“走壁”的方式一口气冲上去，快速解决战斗。

到了有裂缝的墙壁前，使用“爆破手里剑”破坏它，直接回到双头蛇广场的通道前。走到泰伦（图4），如果有心想得到“头领”或“超忍”这样的评价的话，就要到西面其他地方去找敌人战斗，其中L点一扇有紫色裂缝的墙可用刚得到的“战槌”来破坏，不过里面只有“灵命药”。



回到A点可使用手上的“骷髅之键”开门，进入后可拾到“黄金甲虫”，旁边还有商店石像可供购物。利用“垂直登壁”返身跳进建筑物二楼内，沿路走会发现墙上有另一张弓，用手上的弓就能换到威力更大的“强弓”，射程会更加远。

得到强弓后离开该建筑物，然后由东面其中一边的门前往军事闸门，在那里左右两边的二楼上各有一门机关炮，主角需要利用弓箭把操纵机关炮的士兵射杀，两箭便能收拾一人。

当两名炮手被收拾掉后，上空会出现武装直升机向主角扫射，不管如何逃都会被击中，最实际的方法其实是按L防御，只要呆在机关炮那边的闸门之下防御，并顺着机关枪射来的方向移动，就能不损分毫，武装直升机会在攻击了一定时间后会自动离开。

但这时其实还不能从军事闸门处离开，因为还要对付一名位于M点三楼的炮手，他只会在主角站在机关炮下的闸门前才会现身，要在他现身并还未发炮前把他干掉，之后才可从此处离开，再次进入骷髅标记的铁丝网内，到取得“强弓”的建筑物里去，在破窗处瞄准对面控制塔内的蓝色装置射箭，就能开启下面的闸门，通过闸门后便过关。

CHAPTER 9 军供给基地

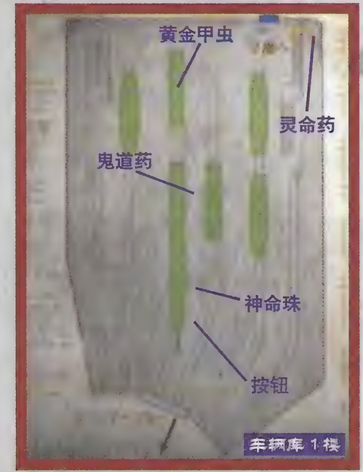
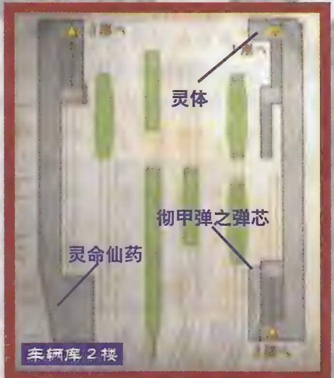
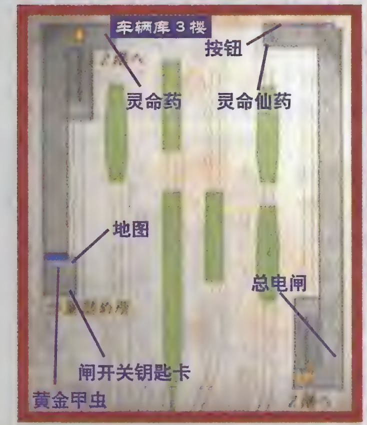
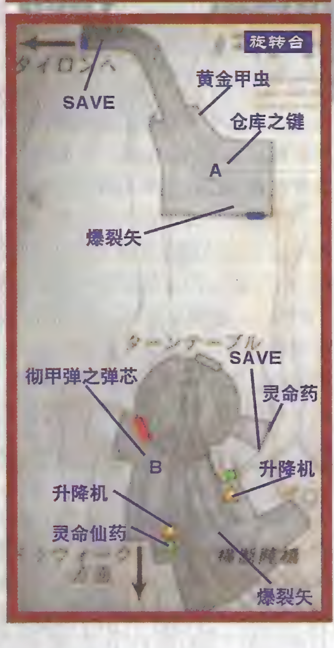


图9军供给基地







沿路前进，在隧道内会遇上三名武装士兵（图 9），注意此关在往后是不能再来的，因此千万别漏取“黄金甲虫”。到A点会发现一辆装甲车和两座在高台上的机关炮，首先在远处用弓箭把机关炮上的士兵射杀，然后再接近装甲车。装甲车中会跑出来武装士兵和火箭炮兵，特别要小心后者，而打倒敌人后还会补充新兵，最好利用“走壁”加X键的攻击，由于他们死后都有蓝色灵体，相信不难应付。在左边炮台可拾到“仓库之键”，而在南面仓库门旁的箱内有威力更大的箭“爆裂矢”。

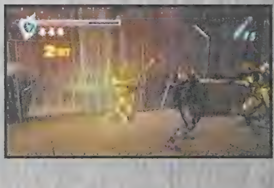
进入车辆库后会发现里面没有敌人，可放心搜寻物品，在一楼北面的一辆列车卡上有“黄金甲虫”，取得的方法是利用“垂直登壁”的方法到顶时按Y键才能跳上去。经东北面的楼梯前往二楼，会有飞行侦察的小型激光炮台出现，被激光扫中自然会受伤，可以使用刚才取得的爆裂矢攻击，又或是用风车手里剑来对付。而在二楼东南的箱内可无限取得威力最强的“彻甲弹之弹芯”。

到三楼东南会见到一个总电闸，按下后整座车辆库内的灯都会亮起，然后往同一层东北按键，近东南的吊板就会移动过来。这时要先回一楼，走到南面自动火炮旁按另一按钮，如此其上空的另一个吊板也会移动。接下来向着自动火炮使用刚才取“黄金甲虫”的同一招跳到自动火炮上，之后利用吊板跳到西南面二楼。

沿楼梯到三楼西南，在进入工作室前先以“垂直登壁”翻到顶部，在那里还有“黄金甲虫”。进入工作室可得到“军供给基地地图”和“闸开关钥匙卡”。回到地面用钥匙卡开启南面的门到旋转台，就会有强制战斗发生，需要对付数名武装士兵，幸好他们相当分散，不难取胜。收拾完士兵后，可先到东面的龙神像处记录，接着通过西南面的门到军事供给基地。当龙隼走到 B 点就要和中 BOSS 坦克作战。

BOSS

对付坦克的武器只有两种，就是爆裂矢和彻甲弹之弹芯，以后者的威力更大。而在场内有木箱和铁箱，分别都可以无限量地取得那两种武器。至于敌人的攻击方式，坦克上有士兵用机关枪扫射，下有主炮攻击，当然主炮的杀伤力极大。因此笔者建议玩家接近坦克，虽然这样会遭机关枪的攻击，但总比被大炮击中好。另外在使用弓箭攻击时，最好别按方向来瞄准，这样会使龙隼出现空档而多受伤害，总之拉弓后立即发射，然后再翻滚避开。破坏一辆坦克后会有第二辆出现，因此要多加小心。



收拾坦克后便利用西南面的升降机前往上层的横断陆桥，首先往右走到龙神像前记录，因为不久之后又有硬仗。沿着桥走会遇上两名火箭炮兵，当龙隼收拾完他们后，就要和另一 BOSS 级——军用直升机战斗。

对付军用直升机，能使用的武器仍然是爆裂矢和彻甲弹之弹芯。要战胜它的话，最主要就是掌握它的攻击模式。直升机主要有两种攻击方式，第一种是以机关枪扫射，这并不难躲避。第二种是向龙隼发射导弹，这就需要利用连环跳跃才能避开。

平常直升机多数会保持在远距离位置停下，虽然这样是可用箭射击它，然而在瞄准时它多半已经飞走或向龙隼进行攻击了。其实每隔一键时间，直升机就必定会飞过桥底再慢慢上升至桥旁，龙隼就可以在这时作好准备，用主观视点等着直升机出现并展开连环攻击，当直升机完全现身时就会向龙隼发射导弹，所以要率先跳避，如此反复，要击破它并不困难。

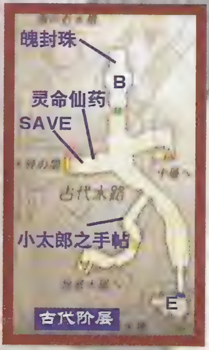
击破直升机后，东北的闸门会打开，在C点角落有商人石像，先为龙隼补充回复道具。接着以“飞鸟翻身”的方法沿狭窄通道跳到高层上，在那里可找到“黄金甲虫”。

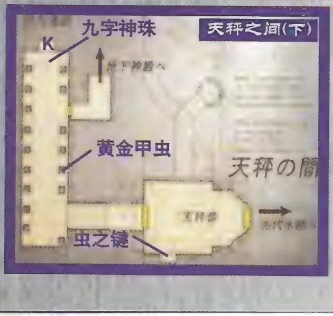
通过铁门到中央大楼屋顶，会进行另一场战斗。这次是要破坏对面的电波塔，首先龙隼身处的屋顶会有4名武装士兵出现，收拾完后才开始破坏电波塔。要破坏它必须使用有威力的箭，于西南角落有爆裂矢供应。在电波塔上有大量会走动的火箭炮兵，而龙隼的任务是破坏塔上共9个的白色圆罩，因此只要专心瞄准圆罩，就算不对付炮兵也可，只是无论得手与否都要后跳回避敌人的火箭弹，只要有耐心就可轻易取胜。

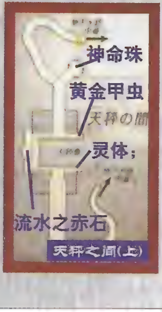
破坏电波塔后由另一边的门离开，会发现前方的桥已断，上空还有那些飞行激光炮台，先用爆裂矢破坏它们，然后利用“走壁”沿着右边铁丝网跑到对面去。沿路走到室内，会遇上3名火箭炮兵，最好是在接近他们时使用忍术。打倒他们后会在地上拾到“操作室钥匙卡”，到下层的操作室拉下控制杆后便完成此关。

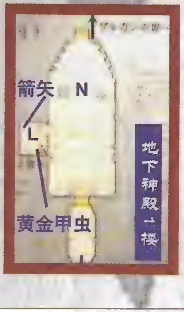
CHAPTER 10 地下水路

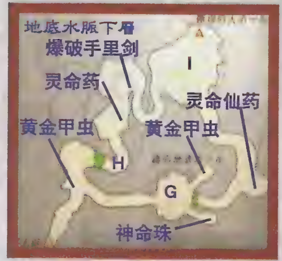
图 10 地下水路

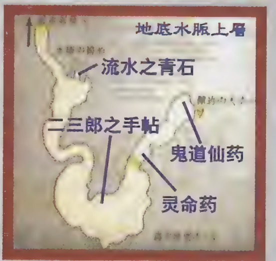




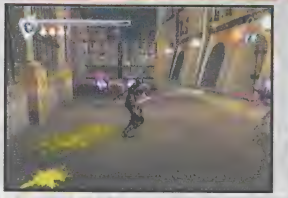








此关开始时位于杜禾高东南的帝国铁道场，那里的宝箱内有“神命珠”并可补充爆裂矢。打开铁栅栏回到大街上，却发现两边都有闸门封路，徘徊了一会，突然有多只类似忍怪的怪物从下水道中跳出来，这次它们变成了红色，速度及攻击力都上升了，姑且称它们为赤爪怪，要小心它们化成黑影接近后会跳出来偷袭，用双镰攻击是个不错的选择。



打败赤爪怪后便跃入地下水路中(图10)，在起点处有大量的蝙蝠出现，由于干掉它们后有蓝色灵体，回到路面再跳下来会再出现，可借此反覆进出补满体力或储钱。在龙神像处记录后便沿路前进，途中会碰上不少赤爪怪，大部分都是出现一次后就不再现身了，方便日后往返。

在中层可从忍者尸体那里拾到“地下水路地图”，走到A点落到古代阶层，注意若想返回上层，必须利用连环“走壁”及跳跃，如附图沿墙而走，到墙壁拐角时按跳跃可令龙隼跑到更高的地方，继续走才能回到上层，以后此技巧会时常用到。

在古化阶层先走到西面的龙神像处记录，接着往北面通过特别的机关到B点房间，那里的宝箱内有“魄封珠”，但小心当龙隼取得后，入口却会封闭，然后要和大量的古代蟑螂战斗，它们一次会有6只出现，更懂得飞扑过来。当龙隼被压在地上时不挣扎的话，就会损失大量体力，最好是使用双镰连环攻击，在攻势变弱时跳起攻击，落地后再连续挥动。

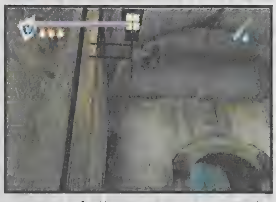
接下来经西面到天秤之间，在南面较高的平台前以垂直登壁攀上去打开宝箱，可得到“虫之键”。得手后要经A点返回中层开启C点的门，在那里会有大量的赤爪怪，而且每次通过均再次出现，因此要小心。而在该通道的西北面有商人石像可供购物。接下来利用“虫之键”进入D点的房间，在那里会有一场BOSS战等待着龙隼。

BOSS

此战的首领是条巨大的雷电虫，它的主要攻击有四种：第一种是向龙隼发射电球，而且多数情况下会放两次。第二种是挥动身体向龙隼扫过来。第三种是把头伸到水中放电，第四种是直接伸过来咬龙隼。首先面对第三种攻击时如不走到水中是完全无害的。第四种攻击不站在洞口的正前方也甚少出现。至于其余两种攻击要看龙隼的位置，若接近它的话就会挥动身

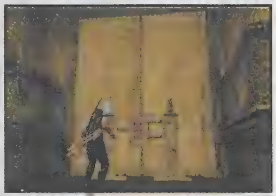
体攻击，远的话则发射电球。对付它的方法其实很简单，首先向它不断地投掷风车手里剑，当它缩进洞时就跳前引它出来挥动身体，那时龙隼就后跳再继续攻击，如此无需硬拼已能轻易收拾掉它。

战胜雷电虫后，可拾到最强的忍术“百雷锤之术”，在通过隔壁的房间时先回身往后上方看，就会发现“黄金甲虫”，跳上去便可取得。沿西南的路可走到天秤之间上层，在那里的宝箱内能得到“流水之赤石”，也有灵体、“黄金甲虫”及“神命珠”。



由天秤之间跳回古代阶层，经主通道南行到E点，那里会出现赤爪怪，龙隼大可不理它们，直接由对面的狭窄通道以连续“飞鸟翻身”跳到上层赤之贮水槽前，那里可得到“黄金甲虫”及增加忍术使用次数的“鬼神珠”。然后将“流水之赤石”放到台座上，便有水倾注到天秤之间的天秤内。

这时赤之贮水槽内会有赤爪怪出现，收拾完后回到中层进入F点房间，在那里可得到“水灵之像”。得手后回到古代阶层，把水灵之像安置在西南面的门前就能开启。在那里有一个垂直通道可掉落到地底水脉下层，在垂直通道有大量的蝙蝠，可用来回复龙隼体力或储钱。前进至分岔路左边的地上有“黄金甲虫”。接着要经正东面的路前进，到G点需要和两条雷电虫战斗。



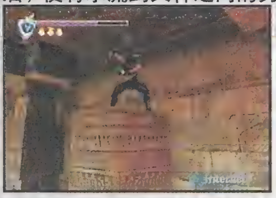
BOSS

虽然本次敌人变成两条雷电虫，但其实对付方法并无分别，由于它们并不会同时展开相同的攻击，因此只要小心留意它们的动向就可以了，但特别要小心的是它们挥动身体时只有很少的地方能回避。要随时保持跳动状态，然后不断用风车手里剑攻击。

收拾两条雷电虫后，在它们出没的洞内可得“神命珠”和“黄金甲虫”。沿路继续前进会到达一个比较空旷的大岩洞内，先不用理会继续沿着逆时针走，在H点有需要使用“爆破手里剑”来破坏的岩壁，可于附近的忍者尸体处拾到。

接着到I点的大岩洞，那里会有赤爪怪出没，沿着岩石往上跳可前往地底水脉上层，通过有大量蝙蝠的钟乳洞，会再次碰到那些飞行怪虫，之后可于宝箱内取得“流水之青石”。之后沿着原路返回，以“飞鸟翻身”跳回古代阶层，再回到地下水路中层J点的青之贮水槽前。

把“流水之青石”放上去后，便有水流到天秤之间的另一个天秤内开启闸门。此时便可直接跳到池底，在那里有“黄金甲虫”。之后顺路走到天秤之间并跃下去，经西面的门前往柱列通路，要小心那里有超大量的赤爪怪出现，数量超过50只，如果能将它们全部消灭，便会有“九字神珠”出现。而在该通道的一条柱子上有“黄金甲虫”，必须利用连环“飞鸟翻身”才能跳上去取得。至于通往地下神殿的门锁，必须到K点以连环“飞鸟翻身”跳到顶再劈砍下来，才能解除机关。



到达地下神殿1楼首先会遇上数只赤爪怪，打倒后便不会再出现，跟着到L点房间内有“黄金甲虫”。然后以连续“走壁”的方法在房间内绕一圈跳到取得“黄金甲虫”的正上方，留意由于房间的空间较小，因此在连续“走壁”时是需要加跳跃的，当龙隼走到墙壁的中间就要按跳，否则会失速掉回到地面上。

到了二楼会看见对面有按钮，射箭启动后左边会有石墙落下，可以“走壁”到达对面。上到三楼要走到M点，利用那里的树枝跳到对面，能取得“强者之证”及“黄金甲虫”。回到一楼首先不妨回到最近的龙神像处记录，因为接下来会有BOSS战。

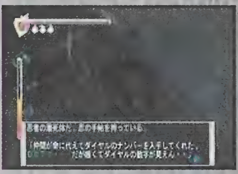
BOSS

当龙隼把“强者之证”放到N点的剑形凹位后，就要和巨爪怪战斗，它是相当强的BOSS。它主要会在房间的两端活动，一般沿着纵向或横向放出激光扫射，扫过的地面便卷起火焰，若龙隼不移动就必定会中招。当龙隼接近它时，则会挥爪或用脚踩下，又或是卷起旋风，其中后者的范围颇大。还有就是巨爪怪经常会跳到二楼两片凸出的平台上，并会放出激光扫射及卷起旋风，那种情况下不能留在其下方。而它跳到平台上后，经常会反覆跳回地面或再跳上平台。

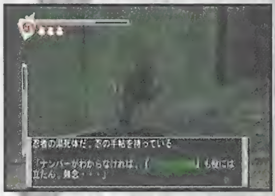
至于巨爪怪的弱点是其头部，平常龙隼只能攻击到它的脚，又或者用弓箭射击它的头部，但这会冒着被激光扫中的危险。首先当它在地面上放出激光扫射时，龙隼要靠近它，然后以冲刺加X连砍两次，得手后便立即跳开回避它的反击，如能绕到其正后方可连攻多次。当它跳到二楼平台上时，就等它跳回地面时用箭射击其头部，它中招后经常又会跳回到平台上，可反覆攻击多次。

此外巨爪怪每当受到一定的伤害后，就会垂下头部，那时不妨在接近后发动“鬼火之术”，加上武器攻击可给予它更大的伤害。

CHAPTER 11 往撒鲁干的通道

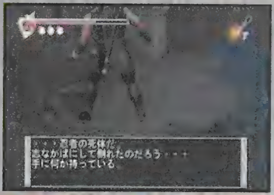


开始时已经有龙神像可供记录（图11），同时左边有此关的“撒鲁干之堀地图”。而本关特色是大部分时间都在水中作战，在水中会有怪鱼游来游去，幸好它们不会主动攻击，只要不游到其正面便没事。首先潜入水中游到东面通过破烂了的栅栏去取“黄金甲虫”和“金徽章(金のメダル)”。接着游到A点经那里的水管前进，途中会在一具尸体并看到一组密码“0971”。



游到另一边会发现水面上有飞行激光炮台，必须游近它们挥剑破坏。

沿B点的水底通道前进，途中会发现一个水底闸门，但由于太过昏暗而未能开启。沿路游到C点能在水中的尸体处得到道具“枭之眼”，有了它便能在昏暗的水中照明，如此便可到刚才的水底闸门前输入“0971”的密码开门。



沿路游到D点，在那里可以登岸，除了有商人石像外，还能从尸体处取得“水中枪”。有了它以后便能在水中攻击敌人，注意它虽然也可在陆地上使用，但威力远不及水中厉害。继续前进到另一区又有飞行激光炮台，在那里也可上岸拾取“黄金甲虫”。

沿下方的水道继续潜水前进，会到达龙神像。这里有两条路可供前进，先由东南的路游到E区，在那里的西面水底有“黄金甲虫”。接着往南游至F区，先爬到沉没的船上，用风车手里剑破坏在上空徘徊的飞行激光炮台。然后潜进船舱内取得“转动曲柄(クランク)”，回到船上用它令船舱内的活门开启。再次潜入船舱内可取得“氧气筒(酸素ボンベ)”和“黄金甲虫”，有了氧气筒以后在水中便不会窒息了。

回到F区首先潜进北面的铁栅栏，在那里的尽头处可取得“银徽章(银のメダル)”。接着回到龙神像那里，由西南的陆上通道前进，打倒那里的飞行怪虫后，在G点的台座放上“金徽章”和“银徽章”，H点的门就会开启。

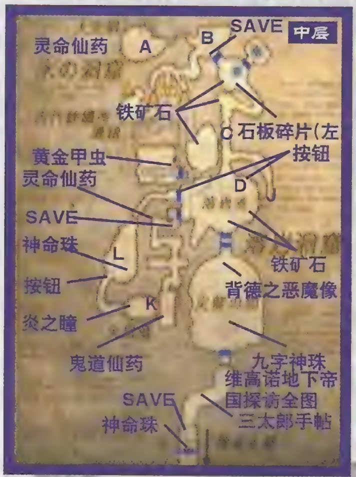
游到I点会发现一条巨大的裂缝，便由那里潜进去，可回到以前的秘密之地下(图8)，地图上蓝色虚线就是可游的路，由南面通道潜行，能在永眠室天花板上取得那里的“黄金甲虫”。继续游到之前到过的大水池，现在那里已经被水注满，还有数条怪鱼徘徊。到地图东北面的龙神像处去记录，然后乘旁边的升降台前往上层，便要迎接一场硬仗。

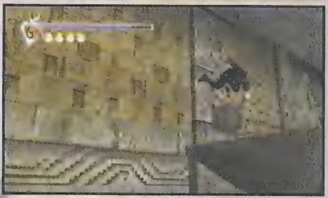
BOSS

此战是要对付那名捉住RACHAL的黑武士DOKU，对付它主要是使用刀展开近身攻击，不过如使用近身攻击，却往往被它防住，而且被砍中后随时会连续中招甚至死亡。若龙隼远离它，它则会向龙隼投掷剑，必须跳起或翻滚避开。另外它偶尔会喷出寒气，幸好很容易回避。至于对付它的方法，最好是从远处跑向它使用“飞燕”攻击。无论是否得手都要立即向旁边跳开，因为它除了连续斩外，还懂得抓住龙隼猛吸体力，所以绝不可久留。用翻滚战术绕着它打也是可行的。

CHAPTER 12 洞窟

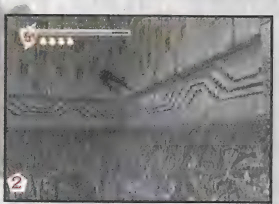
图12 撒鲁干





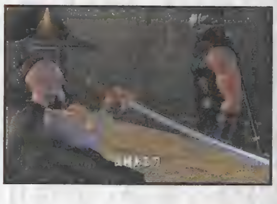
击败黑武士后可拾起对方遗留下来的“妖刀鬼彻”，注意它并不能进行强化，威力不比“龙剑”弱，可是使用时会消耗龙隼的体力。这时还没有此区的地图(图12)，因此要靠攻略的附图。首先到隔壁A点去取“黄金甲虫”，然后拉下那里的控制杆1，令B点的球戏场中3个浮空平台降下来。

回到B点球戏场分别拉下控制杆2和控制杆3。接着由控制杆3那里的平台以“走壁”加跳跃到控制杆4的平台拉下控制杆，最后跳到控制杆5将其拉下来。回到地面上在控制杆2那边的角落以“走壁”到上层拾取“黄金甲虫”。

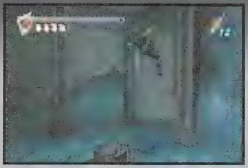


接下来分别拉上控制杆4和控制杆1，然后再以“走壁”跳到取“黄金甲虫”的平台上，由那里以逆时针作出连续的“走壁”加跳跃技，便可到达上方的平台。(或者只拉上控制杆1，然后再以“走壁”跳到取“黄金甲虫”的平台上，接着向前跳跃到对面的平台上【可在跳跃时放手里剑，这样跳的距离会远一些】)沿路跳到上层可以取得两颗“神命珠”以及“黄金甲虫”，拉下控制杆6后便可跳回地面。

经西北面跳攀过高壁，在C点会有提示叫龙隼回泰伦去见商店老伯。沿路前进，在D区会有大量忍怪和赤爪怪对龙隼穷追猛打，不过不可不理会。先走到E区去，那里除了有龙神像外，使用重武器破坏三个石像头还可得到“神命珠”及“黄金甲虫”，另外潜入水中也有不少道具可拾。



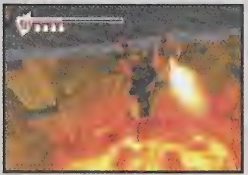
跟着走回到D点，由东面的通道回到泰伦的正大桥，这时那里会有新的敌人出现，他们是丧尸化的士兵，行动相当迅速。回到老



伯的商店内，他会告知有关使龙剑强化成为“真・龙剑”的消息。

接下来回到撒鲁干，经东北的通道用重型武器破坏有裂纹的岩壁，便可走入洞窟内(图13)。在入口会遇上大量的蝙蝠，然后可从一具尸体处得到“洞窟地图”。潜水通过洞穴后会滑进一个冰之洞窟，这时龙隼已经没有回头路了。在A点会有赤爪怪及冰龙，冰龙不仅有以往僧院别馆前红龙的威力，还懂得喷出寒气及滚动着撞过来。由于并不是强制战，笔者建议不理它们，直接由对面的狭窄通道以垂直登壁跳到高层去。

在B点有龙神像，而那里分为上下两层，东南面的门目前打不开。到下层沿西南的山路走，途中的冰壁只需用武器打破便可，其中有一处则需要破坏地面上的冰掉下去才能到遗迹。在那里有一个齿轮的模子，看来必须绕道到另一边倾注铁浆才能制造出来，在该处还可得到“禾高诺之盾(ヴィゴルの盾)”。



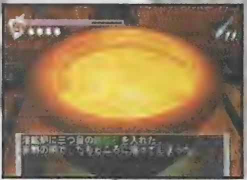
回到B点使用“维高诺之盾”开启那里的门，便到达溶岩洞窟。在那里会有火龙冒出来，最好是用弓箭来对付它们，一般需要5箭才能射杀一只。在地上拾到最后一片的“石板碎片(左)”，另外还可得到“铁矿石”。

接下来要沿通道前进，大家要小心别掉进岩浆中，那样会损失不少的体力，前进时要尽量以“走壁”来到达下个落脚点。沿路一边回收“铁矿石”一边前进，于C点是一条会喷发热气的通道，必须看准热气喷出的时间间隔，之后便以“垂直登壁”攀附着横爬过去，途中要留意中段有个喷气口，会连喷两次。到了另一端也需小心降下来，别掉到岩浆中。

接下来有东面和南面两条通道，先由南面走跳到溶岩池对面的门前拾取两个“铁矿石”，然后经右边的岩壁以“走壁”回到D点有机关的地面上。至于东面的通道需小心那里有火龙，最好是避而不战。

在溶岩池中还有两只火龙，首先用弓箭把那两条龙收拾掉。然后用垂直下斩来启动按钮，就会暂时性地使陆地浮起，利用跳跃及中间的横杆通过，在对岸有商店石像，记得先补充箭矢，因为还用得着。

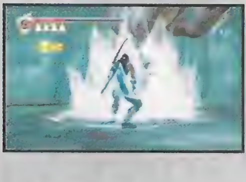
商店石像西面两扇门均未能打开，要沿门东面以“走壁”的方法到达E点，那里会有多只火龙，可先跳下去引它们现身，然后跳回高处用弓箭对付它们。接着跳到西面的高地开门通过，会到达一个有活动踏板的空间，首先往右下看会发现“黄金甲虫”。之后要利用活动踏板的特性，跃到对面通道内，在那里会有大量蝙蝠。走到F点便可使用手上的四块“铁矿石”溶化成铁浆倒到另一边的齿轮模子里，制成一个齿轮。按原路返回，在活动踏板上会发现对面高处还有一个房间，那里的宝箱内有大量灵体。

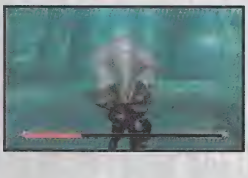


回到遗迹发现原本遭冰柱所封的路已经溶化，到G点便得到“维高诺之齿轮(ヴィゴルの齿车)”，其旁边的地上还有“黄金甲虫”。由H点的冰洞跃下，便会到达I点洞穴，在那里需要与雪毛怪战斗。

BOSS

雪毛怪只是中BOSS，因此并非太难对付，玩家最需要留意的是其双爪攻击，一般它会不断翻身移动，如被它的爪子击中会损耗相当多的体力。虽然它全身都是弱点，不过为了安全起见，最好还是选择攻击其身体的后方。在它着地时使用“飞燕”或冲刺攻击。而当雪毛怪向前方挥动双爪后，会有短时间处于不动的状态，更可趁机向它进行猛烈的攻击。当它猛敲地面时，则会有连环的冰柱自地面出现向龙隼进攻，那时只有躲避的份儿。基本上有耐心的话要战胜它并不困难。





打倒雪毛怪后可拾到重要道具“冰之瞳”，然后用它开门离开。到隔壁首先要以“飞鸟翻身”跳到最顶上，在跳跃途中会发现一处凹位内有宝箱，到顶后先翻到墙边攀着，然后掉下去就可攀着下层，取得那里的“魄封珠”。

回到冰之洞窟北部便再往溶岩洞窟去，此时相信已经可收集到40个“黄金甲虫”了，能换取具有自动回复体力效果的“安らぎの腕轮”。然后利用“维高诺齿轮”可开启J点的门，进入后有龙神像可供记录。沿路前进要小心那些喷火的石像，必须看准时机一口气通过，注意别忘了途中地上有“黄金甲虫”。

BOSS

走到K点需要另一只中BOSS战斗，对手是火炎虫，是之前地下水路中雷电虫的变种。基本攻击方法可说没有什么不同，唯一的分别是它射出的火圈范围相当广，因此要躲避的话更加困难。但正如之前有关对付雷电虫的攻略中提到过的，若龙隼接近它的时候，它便只会挥动身体撞击，所以只要不断地一边前后跳一边放风车手里剑，就可在最低伤害的情况下取胜。

消灭火炎虫后，会发现这时不能往回走，利用“走壁”到对面去能拾到“炎之瞳”。走到L区是个难关，在远处会有不断喷发的火焰，当龙隼以垂直斩启动机关后会在短时间内熄灭，因此必须在其喷发火焰前全速前进。

首先去取洞内的“神命珠”，接着跳过两个岩石，然后要连续飞越两条横铁杆，特别要注意在离开第二条铁杆跳到对面岩壁时需按住方向键的“前”，这样才会以“走壁”的方法自动前进。

回到溶岩池后首先再到隔壁的龙神像前记录，接着前往溶岩池南面的人面门前，装上“炎之瞳”和“冰之瞳”后门就会开启，进入里面可取得“背德之恶魔像”，随即展开BOSS战。

BOSS

BOSS是一条巨大的火龙，此场地是由上下两层构成的，如以垂直斩打击地上的机关，会有岩浆把龙隼所站的地台喷到上层。至于BOSS共有4种攻击方式：第一种是喷火弹，第二种是拍翼，第三种是伸头噬咬，第四种是横扫式喷火。火弹来势相当快，而噬咬更可以损害龙隼大半的体力。至于拍翼是唯一无法回避的攻击，因此只好祈求它别时常使用就好。

火龙的弱点是头部，一般只有使用弓箭系武器才能击中，而另一种方法就是耐心等待它把头伸过来，然后上前狂攻，尤其是垂直跳跃斩比较容易击中目标，其余情况下主要是选择逃跑。击败火龙后可沿着它的躯体走到对面，途中能拾到“九字神珠”，然后由另一边门离开后过关。

(待续)

隐藏要素补遗

PLASMA SABER	完成NORMAL难度
PLASMA SABER MK II	完成VERY HARD难度
未来忍者装	完成NORMAL或HARD难度，按着L不放开始新游戏
MOVIE GALLERY	完成NORMAL或HARD难度可获得
VERY HARD难度	完成NORMAL或HARD难度便会出现
SOUND TEST所有音效	完成HARD或VERY HARD难度
邪恶龙隼	完成VERY HARD难度
黑龙刀	完成游戏一次后重玩，于CHAPTER 13前往泰伦帝都的老伯商店内调查
忍者龙剑传	收集全部五十个黄金甲虫给商店老人。
忍者龙剑传II	取得《忍者龙剑传》后射击时计塔的钟楼
忍者龙剑传III	取得《忍者龙剑传II》后于地下舞台以“飞鸟翻身”跳到天秤房间旁的柱列通路取得黄金甲虫的柱子上
在选单画面选忍者龙剑传	完成忍者龙剑传一次
在选单画面选忍者龙剑传II	完成忍者龙剑传II一次
在选单画面选忍者龙剑传III	完成忍者龙剑传III一次

本期《忍者外传》的实战攻略虽然还没有结束，当会率先公开隐藏秘宝的位置，相信这应该是已经通关的玩家最关心的一个部分了。

九字真珠

可增加体力值上限，游戏中共有10颗。

CHAPTER 1	书画之间的宝箱内
CHAPTER 4	来到有狙击手的平台上，再利用吊索到达对面天台
CHAPTER 7	本关的起点处
CHAPTER 7	返回地下古墓祭祀部屋，杀死所有的丧尸后入手
CHAPTER 7	干掉鱿鱼状BOSS之后可入手
CHAPTER 10	在柱列通路内杀死所有的杂兵后入手
CHAPTER 12	从球戏场出来，消灭所有正大桥背面的怪物后入手
CHAPTER 12	回球戏场消灭所有的红龙后，用连续垂直登壁的方法入手
CHAPTER 12	战胜巨大的火龙后入手
CHAPTER 13	从正大桥附近的传送点去魔界时消灭所有的敌人后入手

神命珠

收集9颗之后使用可以入手1颗九字真珠的效果，游戏中共有27颗

CHAPTER 2	在隼之里第一个SAVE点下方的水面上用踩水法跑到对面
	在隼之里把地藏の首捡起并安放在门口破损地藏像上
CHAPTER 3	飞空艇的厨房内。
	飞空艇上得到ID卡后在操舵区的资料室里入手
	在收集2个黄金甲虫后在商店中选TALK换得
CHAPTER 4	从第二次看见的暗示飞标打中的水管上爬过去
CHAPTER 6	起点处的宝箱内。
	大空洞内第一次出现红色怪虫的一个平台的宝箱内
CHAPTER 7	秘密地下桥前的左方
	回到僧院后再次开启保险箱（密码是1410，右左右左）
CHAPTER 8	用战斧或大刀打碎帝都绿宝石门区域的石门后在上层入手
CHAPTER 9	基地车辆库最下层的木箱内入手
	需操作室のカードキー才能通过的房间内入手
CHAPTER 10	火车废墟处的宝箱内入手
	进入天秤の间上层右边的通路后面，右边岔路的宝箱内入手
	干掉两条雷电虫后右边的虫洞内入手
	通往古代神殿的小房间二层的宝箱内入手
CHAPTER 11	祭坛存档点所在平台左边的宝箱内入手
	获得银のメダル时路过的宝箱内入手
CHAPTER 12	球戏场上方看台的一个宝箱内入手
	球戏场上方看台的另一个宝箱内入手
	用大刀或战斧打碎洞穴前SAVE点处的佛像头后入手
	洞穴入口前的水中。
	火炎虫身后的那个房间的宝箱内入手
CHAPTER 13	开始时SAVE点后面的宝箱内入手
	金字塔内最初摆放有两块石板的房间内入手
CHAPTER 14	迷宫第一个分岔路左边尽头的宝箱内入手

鬼神珠

令忍法使用数上限增加一次，游戏中共有4颗。

CHAPTER 4	时计塔上的宝箱内
CHAPTER 6	在收集10个黄金甲虫后在商店中选TALK换得
CHAPTER 7	BOSS战前返回僧院的资料室消灭所有的敌人后入手
CHAPTER 10	地下水道赤の贮水槽相邻房间的宝箱内

晓封珠

可提升忍术的等级，游戏中共有6颗。

CHAPTER 7	木桥对面的石座上
CHAPTER 10	利用升降机到达古代阶层最北边的房间内
CHAPTER 11	返回僧院第三次打开保险箱。（密码：1223，左左右左）
CHAPTER 12	雪毛怪所在冰洞的出口墙壁中央（在上方解除悬挂状态后落下）
CHAPTER 13	返回隼の里后，用大刀或战斧打碎有裂痕的石碑后入手
CHAPTER 13	金字塔内部最下层有镜子处，点燃火把后入手

隐藏秘宝一览

黄金甲虫

收集一定数量后可在商店选TALK用来换取道具，游戏中共有50只。

CHAPTER 3	飞行船船长室内
	飞行船客室区里面的仓库中
	飞行船ガス房内通道上部的平台上
CHAPTER 4	进入绿宝石门后左边的水槽里
	绿宝石门处上层一具尸体的附近
	酒吧左边的小巷内
CHAPTER 5	在获得ペガサスの键对面的缺口处连续使用垂直登壁的方式向上跳
	过吊桥后的一个SAVE点旁边
	过吊桥后SAVE点右边分岔路上的一个角落里
CHAPTER 6	僧院资料室二楼获得“爆破手里剑”的展示柜左边
	僧院资料室三楼
	僧院3阶从左边的横梁上走到对面的平台处
	刚进入地下的正前方
	空洞内第一次出现红色怪虫的一个平台上
	进入永劫の墓所的路的右边
CHAPTER 7	古墓底下的死の底の间
	秘密の地下不过桥的右边
	秘密の地下的青眼の间最里面
	被水淹没的升降机右边的通道口
CHAPTER 8	帝都红宝石门左边有骷髅标记的门内
	骷髅标记门内的三楼对面平台上
CHAPTER 9	进入基地后通道出口的左边
	基地车辆库二层的车厢顶上
	基地车辆库里的作业詰め室上方
	过横断陆桥后连续垂直登壁的方式登上的平台处
CHAPTER 10	青の贮水槽的水底下
	赤の贮水槽所在的房间内
	第一条雷电虫身后的那个小房间里面
	天秤の间上层，右边的入口处
	地下水脉第一个分岔路口的左边
	干掉两条雷电虫后左边的虫洞内
	柱列通路右边中间的一根柱子上面
	地下神殿左边的小房间内
	地下神殿最上层的角落里
CHAPTER 11	起点附近水下护栏的缺口处
	经过商店石像后有警戒机出现的水面平台上
	沉没之船的船舱内
	沉没之船相邻水域的通道口右边的角落里
	秘密の地下永眠室的天花板上
CHAPTER 12	球戏场出口所在房间的左下角
	球戏场入口大门的上方
	球戏场上方看台的最内侧
	用大刀或战斧打碎洞穴前SAVE点处的佛像头后取得
	洞穴入口前的水中
	溶岩洞窟活动踏板下方的平台上
	遗迹附近SAVE点的右边
	火炎道第二个喷火机关的左边角落里
CHAPTER 14	打开雄狮子门后向左走到尽头处
	拿雌狮子の键经过的一片空地上
CHAPTER 15	从皇宫核心第四层门口右边的缺口处落下后入手

注意：收集到全部50只黄金甲虫后到商店选择TALK交换的话（50只黄金甲虫为累计量），可以得到FC版的《忍者龙剑传》光盘。之后来到帝都内，经由绿珠子的门绕到有许多颜色珠子的大门上面，瞄准时计塔上的大钟射箭，这样时计塔上就会出现宝箱，打开后入手《忍者龙剑传Ⅱ》，接着在来到地下水道的柱列通路那里，在以前取得黄金甲虫的柱子上方会出现宝箱，打开后入手《忍者龙剑传Ⅲ》。最后回到帝都内的酒吧中，在那台街机前使用的话就可以玩到这些经典游戏了。这样的话，入手方法就比上期公布的要简单多了。

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

攻略四

寻宝游戏

问题	答案	发现物
黎明编	调查サントマルグリット岛上犬BOSS“オスカル”附近	运命の轮
幕情编	ギョレメの谷SAVE点往上行，调查楼梯上的柱	セーレ
潜入编	调查战舰三笠船室的军服	即死LV2
旅情编	风の森的分支路上走入右边，立即离开连按○键	ブラッドジュエル
完结编	帝都无响庵的灯笼	ボチのホネ

全流程攻略

アポイナの塔

01)走上塔的高层与BOSS战斗

ドンレミ村

02)走出森林进入村庄
03)进入村庄里的教堂

アルデンヌの森

04)拉下桥前的把手
05)继续往前走，进行BOSS战

パリ～地下铁

06)与喽罗敌人战斗
07)经地下铁路线到达市镇，进入ビルイス的店铺
08)返回地下铁车站途中发生ブランカ与テツ之战
09)乘坐地下铁前往シャンゼリゼ
10)前去酒店与ゴーチェ会面
11)进入3条分支路的左边一条，按动SAVE点附近的按钮
12)进入3条分支路的右边一条，从大圣堂方向离开

大圣堂～ルアーブル

13)在ジャンク屋内拿取ヒューズ，返回地下铁启动シャンゼリゼ入口附近的机械
14)SAVE点前BOSS战
15)在ルアーブル加入自警团
16)深夜与グラン・パピオン战斗
17)前往市镇南面EVENT发生
18)回到镇长家与ゴロツキ战斗

ワインセラー

19)在最深处ヨアヒム与ベロニカ单对单决斗
20)继续与BOSS战斗

サウザンプトン～ロンダの废坑

21)到宿屋打听前往ウェールズ的方法
22)到2楼与加藤谈话
23)ロンダの废坑内首先到最下层拿取カンテラ
24)利用カンテラ继续前进，乘坐升降机到下层

ウェールズ

25)进入ベーコン家调查，离开时与レニ战斗
26)前往フィレンツェ后EVENT发生
27)进入マンマリアーラ岛的公馆与ザコ战斗
28)收集石板后放到门上
SG团意大利支部
29)阅读蓝色书后把时针调校到9时
30)在书库内取得PASSWORD，在隐藏房间内输入密码
31)取得トグルスイッチ之后在隐藏房间里使用，乘坐升降机到达3楼

ネアム地下遗迹

32)在ベーコン家取得绳梯，在崖边使用后进入ネアム地下遗迹
33)地下神殿内击倒BOSS后拿取エミグレ纹章

カンヌ～サントマルグリット岛

34)从酒场里的运输工人手上取得地下水路之键
35)乘船到达后被盗去锁匙，ブランカ独自去取回
36)在电子锁上输入864
37)ブランカ在森林与フィリップ战斗
38)避过警备兵的发现，与オスカル战斗
39)在ニコル的房间取得万年笔；フィリップ的手下身上取得针；金仓库里取得接着剂
40)囚犯协助制造锁匙，房间里进行BOSS战

ペトログラード～エルミタージュ城

41)在ロジャー家乘坐飞行艇前往ペトログラード
42)操纵アナスタシア前往イワン的房间，走到设有SAVE点的房间
43)离开エドガ　的家往下方走，途中遇上ラスプーチン，跟踪他后发生EVENT及战斗
44)进入エルミタージュ城2楼大广间发生EVENT
45)回到アナスタシア的房间，接着从1楼走入2楼SAVE点旁边的房间发生BOSS战
46)BOSS战后在房间中取得锁匙，然后一直向着SAVE点上方前行，房间里EVENT发生

ギョレメの谷～エルミタージュ城

47)在最后方与ヨウィス见面，EVENT后进入镜之城
48)在设有暖炉的房间里走入镜内，往下走得到锁匙
49)进入镜内返回暖炉房间，往上走与アモン战斗
50)在ペトログラード的桥下进入死者の回廊
51)顺序拉动把手，在第二个SAVE点附近尸体上找到シルバーロケット
52)在第一个SAVE点附近的墓地使用

シルバーロケット

53)从上路进入エルミタ　ジュ城
54)在中庭的螺旋楼梯上发生BOSS战

イーダルフラーム

55)破坏卵后到达最深处
56)按动颜色键后来到最后方
57)黄色门前进行2连战
58)最深处与アスモデウス战斗
59)将杀人犯与放火犯的分铜放在天平的左边使大门打开
60)操纵ゴンドラ，最下的把手向上，中央的把手向下，最上的把手向上
61)在最上层与アスタロト战斗
62)DISC 2

横滨レンガ仓库

63)操纵ブランカ走到外面，进行3连战
64)在SAVE点右边再次发生战斗
65)前往横滨市街与ブランカ会合，藏人成为同伴

战舰三笠

66)藏人把保安键壹插入ロ
67)ウル把保安键贰插入イ
68)藏人把键插入ハ
69)ウル把键插入ロ，取得船室锁匙
70)藏人拉下乙把手
71)ウル把插在ロ的键插入イ
72)藏人把插在ハ的键插入ロ
73)ウル把键取出后插入ニ
74)藏人调整イ键后拉下丙的把手
75)两小队走到下层发生BOSS战

外人墓地・异界

76)前行不远跟月黄泉战斗
77)走入蓝色鸟居后得到镇怪来符，接着在第一个红色鸟居上使用
78)双子地藏顺时针转动两周，取得镇怪来符
79)进入第二个红色鸟居，与雅蓝战斗

日本桥

80)与グランガマ会面后，在空地上进行2连战
81)与カレン谈话后，与三众及ザコ发生战斗
82)其后ウル等人进行BOSS战

藤堂技研

83)盗取战斗服后进入
84)EVENT后逃出，在1楼进行BOSS战
85)在日本桥搜索同伴，顺序到空地、十字路上方、公园

炼狱

86)进入炼狱内沿着蜡烛一次走完通道
87)在大鸟居的深处进行BOSS战

犬神の里～麻布暗冥阪上屋敷

88)走到水泉突然发生BOSS战
89)EVENT后往不死山
90)取得青玉器后在SAVE点下方使用，拿取黄玉器
91)取出青玉器后在SAVE点附近使用
92)最后方与アスタロト战斗
93)在麻布暗冥阪上屋敷把喽罗解决，进入里面发生BOSS战

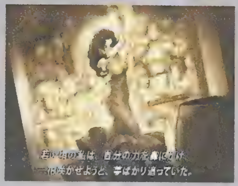
女王の庭园

94)沿最初房间往上走，在桌子上取得ナイトの驹
95)进入最初房间的左边的房间，在宝箱内取得ポーンの驹，调查写在备考书上的7个位置
96)回到最初房间，进入右边的房间，在左边门上使用ポーンの驹
97)房间内移动ソファー、ガラス户、男の绘
98)离开后进入北面的房间，使用クィーンの驹
99)ナイトの驹的选择分支，选择最下方
100)返回最初得到ナイトの驹的房间，在暖炉上使用キングの驹
101)往北走发生BOSS战
102)进入ロジャー家地下右边的房间

铜铎

103)前往飞鸟石舞台EVENT发生，铜铎出现
104)整理铜铎内各层的RING颜色，传送位置出现
105)全部层数的RING颜色一致，在1楼加藤的位置出现传送点
106)与三猿众的风神、雷神战斗
107)与加藤进行最终决战

调查秘密结社支部



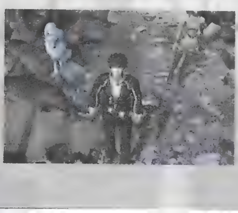
一行人返回格娜的占卜馆，此刻格娜已清楚地了解了胡诺等人的来历，为了表示歉意，她赠送一枚纹章“ブルソン”给大伙，接着她把自己的身世讲了出来。年轻时的格娜凭着美丽的外表，打算创造出一番成就，然而最终反被男人利用，肉体和精神处于崩溃的状态，当时名叫“沙比安达斯・古拉迪奥”的秘密结社向她招手，结果她在气愤之下答应加入。但是之后不满该组织的残酷手段，于是独自离开了。此后格娜为了躲避组织派来的追兵，一直到处躲藏，最后来到这里定居，与露丝亚一起生活。

接下来从“格娜”口中得知本市设有秘密结社的基地，于是胡诺等人立即准备出发前往该处调查，而从现在开始露丝亚会加入队中，她懂得使用两种独特的技能，抽选“塔罗牌(タロットカード)”可以引发不同的效果，例如回复HP或SP，但是当中也包括不良的效果。“アロマセラピー”是“油”的组合，各种组合方式下能制造出效果不一的“油”。在起程前格娜将“マミンオイム”和“ミスティオイル”这两种“油”交给露丝亚。

来到“SG团意大利支部(SG团意大利支部)”，从起点开始出发，进入面前的建筑物内，一直走到摆放着钢琴的房间，房中放置着各种各样的东西，在书架旁边的矮桌子上找到一本“蓝色书”，阅读书中内容后，调查位置“1”的古老时钟，把指针的时间调整到“9时”，机关启动后胡诺等人升上“2F”。一行人沿着走廊到处搜索，调查其中一幅壁画时发现隐藏入口，里面的房间内放置着众多机械仪器。

按动位置“2”的开关键，外边走廊的其中一面墙壁会移开，另一间房的入口随即出现。接着走到地图位置“3”，在书架上找到一个“密码(パスワード)”。再次返回摆放着仪器的房间，将刚刚得到的“密码”输入位置“4”的装置上，这样使走廊的另一面墙壁移开，又再次有新的房间出现。在地图位置“5”发现一个按钮，按动后使房中的书架移动，露出通往地下仓库的楼梯。

来到地下仓库里面，在位置“6”的宝箱中找到名叫“トグスイッチ”的道具，将此道具装在位置“7”的仪器上，机械启动后走到位置“1”的古老时钟前，这时可以选择升上“3F”。在大屋的最上层搜索魔术师比干的踪影，可惜在最后的房间内也没有发现，当大家带着失望的情绪准备离开之际，房中突然走出一头巨大的怪物。胡诺等人将怪物消灭后，房间内忽然发生猛烈的爆炸，原来尼古拉斯和尼里乘坐飞空艇向建筑物开火，其后在双方的谈话中，尼古拉斯透露比干被囚禁在“珊达・玛鲁古尼特岛(サント・マムグリット)”，只要胡诺带同生命再生的秘术书“エミグレ文书”前来，就可以交换人质。

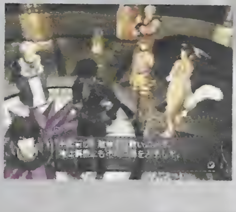


BOSS战

本次对手是一头攻击力颇高的怪物，它拥有880的HP值，属性是光，常使用对单体的物理和魔法攻击。由于敌人的HP值高，为了提升战斗的效率，最好尽量使用4人连携的攻击，否则就要及时对各成员进行回复。再者，由于露丝亚的加入，使战斗中可以使出暗属性的连携魔法，这种魔法完全针对该敌人的属性，换言之就是杀伤力较大。

惊世秘术书重现

一行人首先返回佛罗伦萨的占卜馆与格娜婆婆商议，胡诺将自己对“秘术书”的认识讲来出来。大约在10年之前，梵蒂冈的三本秘术书被盗取，分别包括使バ星之魂具体化的教典“バルスの断章”，从星的远方召唤超神出来的仪典“ルルイエ异本”，创造生命的术典“エミグレ文书”，过去这三本书曾给人们带来各种悲剧和传说。在半年前与超神之战中，胡诺无意中得到其中一本秘术书，后来罗渣・比干把它封印着，而据胡诺所知，“エミグレ文书”被封印在威尔斯的断崖下。



为了取得“エミグレ文书”，一行人再度前往罗渣・比干居住的威尔斯。在罗渣家那外型奇特的大屋外，约亚希姆发现一个红色的邮筒“レッドポスト”，于是把它拿走当作刚拿到手的“绳梯”装在断崖边缘，利用绳梯到达谷底，也就是封印“エミグレ文书”的利亚武地下遗迹(ネアム)。

从起点开始，经位置“A”的出口进入“B1F”

层，利用移动的方块前行，最后从位置“B”的出口离开。来到“B2F”，这一层也需要利用移动方块来前进，不过期间需要按动墙上的开关来改变方块的颜色。地图上“1”、“2”、“3”、“4”是按钮的位置，依照次序启动“1”→“2”→“3”按钮，已可以顺利到达出口位置“C”。“B3F”的路线以蓝色和红色透明通道连接成，按动墙壁上的开关能够改变透明通道的连接方向，首先来到位置“1”的按钮前，按动一次把路线改变，接着走到位置“2”的按钮前，连续按动5次后通往出口位置“D”的路线建成。

幻觉中的少女

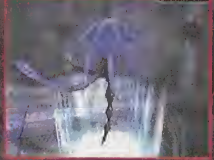
接下来是“B4F上层”，首先利用移动方块到达对面，由于位置“1”有一根石柱阻挡通道，必须设法移走它。踏到位置“E”的方块上，移到“B4F下层”后按动位置“2”的开关，就可以成功地将“B4F上层”位置“1”的石柱降下来，最后从出口“F”离开。在“B4F下层”的位置“4”有一根石柱阻塞通道，需要按动位置“3”的开关把它移走，其后经位置“H”到达“B4F中层”。假如只想继续往下一层进发的话，按动位置“5”的开关改变“B4F最上层”的石柱位置，然后直接利用位置“J”离开。不过假如要拿取这一层的道具“ピンダッチーV”，利用位置“I”返回“B4F下层”，按动位置“3”的开关使位置“4”的石柱升起，接着利用位置“I”的升降台返回“B4F中层”便可。

经位置“J”到达“B4F最上层”，由于阻挡通道的石柱已降下来(利用B4F中层位置5的按钮切换)，很顺利地经位置“K”的出口进入下一个地区。就在这时，嘉玲忽然听到故乡的婆婆的呼唤声，一时之间情绪变得非常激动，胡诺为了使嘉玲冷静下来，狠狠地打她一巴掌。积比达老伯知道这是受遗迹内的瘴气影响，人会产生出各种不安的幻觉。继续往前走，经位置“L”的出口来到另一房间，地面上出现三色的“按钮1”，依次序“绿色一次”→“蓝色两次”按动，面前的楼梯会回复原状。

从“M”出口来到下一房间，这里分别有两组颜色按钮，“按钮2”是组合面前楼梯之用的，正确输入方法是“黄色一次”→“绿色两次”。至于“按钮3”的用途是组合出获得宝箱物品的路线，正确输入方法是“蓝色三次”→“黄色两次”→“红色两次”。接下来经位置“N”到达“隐形地板下层”。为何称此处为“隐形地板下层”呢？因为“隐形地板上层”掉下来的人全部都来到这里。“隐形地板上层”由看不见的通道连接而成，必须踏在地图上黄色的方块内，隐形的通道便会出现。

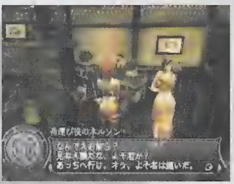
最后走入封印秘术书的房间，一行人随即受到怪物的袭击。成功将怪物消灭之后，胡诺从台座上取得“エミグレ文书”，突然之间他的头部剧痛，接着不支倒地。胡诺来到一处陌生的地方，当拾起地上的“秘术书”，脑海里浮现出一名少女的影像。不久，在嘉玲的大声叫嚷下，胡诺终于清醒过来，接下来同伴们一起商议下一步的行动。据积比达所知，尼古拉斯所讲的珊达・玛鲁古尼特岛位于法国南部“康城(カンヌ)”的附近，因此大家决定前往该处打听一下消息。

BOSS战

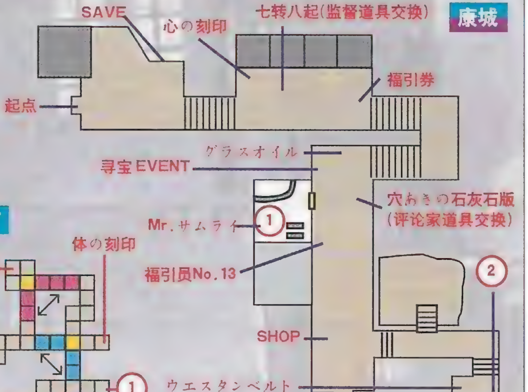


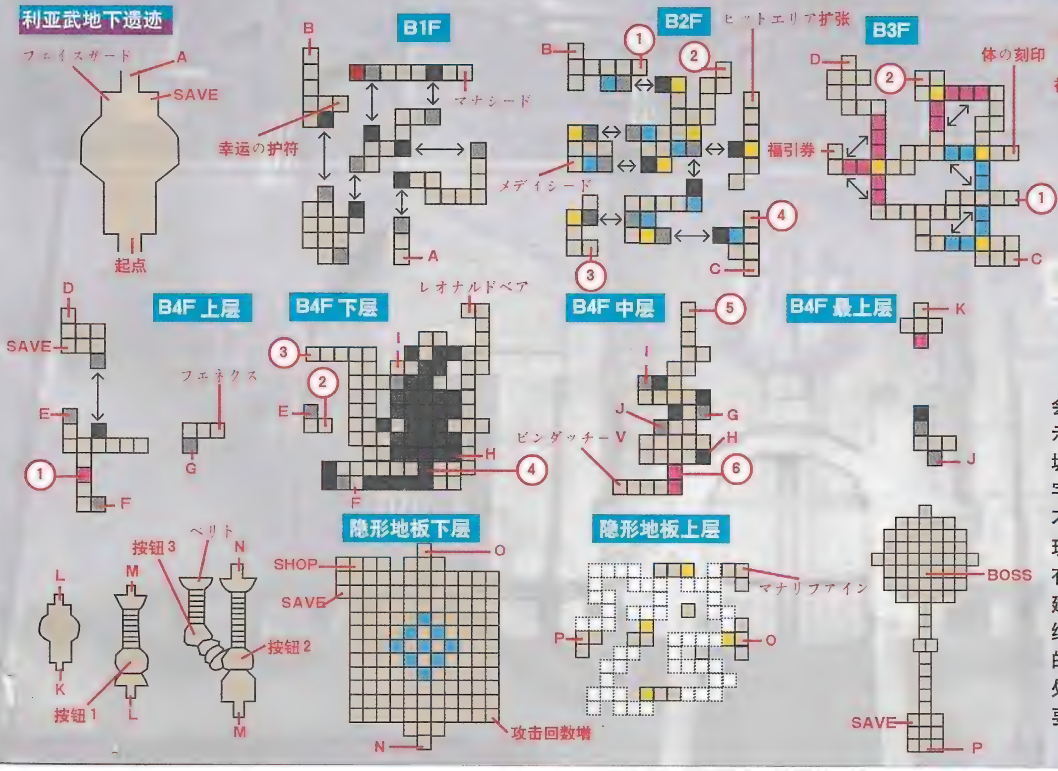
本次对手包括两只HP值为320的水属性怪物“ゲイザビット”，以及一只HP值为1240的水属性怪物“グレイルゲイザ”。敌人懂得使用一招“即死攻击”，因此在战斗前最好准备回复或防御的道具。战斗开始时，首先尽快把两只“ゲイザビット”消灭，然后集中向“グレイルゲイザ”发动攻击。由于BOSS本身是水属性，相比之下使用火属性的攻击最为有效。

寻宝游戏开始



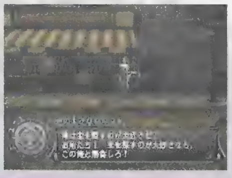
进入康城之内，胡诺等人开始在市内四处调查，期间遇上名叫“声の大きなクロフト”，此人向胡诺提出进行一次寻宝比赛(详细情况参阅补充事项1)。另外，市内有两名可以进行“道具交换”的人物，可以参照上期杂志中的“换物路线图”来选择。进入位置“1”的酒场内，与一名肥胖男子谈话，选择回答“仕方ねえ，奢ってやる。”，可以取得一枚“Mr.サムライ”。接着跟运输工人“荷物び役のネルソン”谈话，虽然此人不愿运载着胡诺等人前往珊达・玛鲁古尼特岛，然而却答应借出小船和可以打开地下水路大门的锁匙“地下水路の键”。运输工人的小船停泊在位置“2”，准备好一切后便可乘坐它到达珊达・玛鲁古尼特岛。





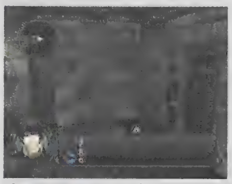
补充事项1

与“声の大きなクロフト”谈话后便会开始进行寻宝游戏，他分别提出几段暗示句子，让玩家估计出藏宝的场所，在康城里取得的提示是“黎明编”，完全按照字面意思去理解的话，要解开这个谜题并不困难。往后获得的提示句会比较懂，现在先说明一下“黎明编”的内容：“设有众多牢狱的建筑物中，束缚着巨大犬只的长长锁链之处，收藏着重要的宝物”。



俘虏

一切准备妥当后，胡诺等人乘坐停泊在码头上的小船前往“珊达·玛鲁古尼特岛”，不久后大家已抵达岛上的码头，忽然之间不知从哪里跑出一头野狼，竟将胡诺身上的“地下水路之键”偷走。野狼得手后随即从墙壁下的小洞穴中逃之夭夭，由于只有布兰卡的体型能够进入该洞穴，于是取回锁匙的任务便交给它来完成。



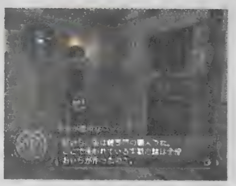
操控布兰卡经位置“A”的洞口来到一个树林内，在地图位置“1”遇上刚才盗取锁匙的野狼，谈话后野狼无意把东西交还，逼不得已布兰卡只好用武力取回。由于对手只是一只实力相当普通的野狼，布兰卡很容易便取得胜利。拿到“地下水路之键”，布兰卡立即经原路返回。接着一行人从位置“B”的闸门进入岛内，来到位置“2”的大门前发觉已被密码锁锁上了，输入“8·6·4”成功解除封锁。

经位置“C”的路线沿着楼梯而下，当大家来到一个房间里面，发现四周弥漫着奇怪的气味，然而当胡诺等人察觉到可疑的时候，已先后倒了下去，只有嗅觉最敏锐的布兰卡能够逃脱。不久，尼古拉斯、贝洛莉嘉和尼里在房间中出现，尼古拉斯从胡诺身上拿走了“エミグレ文书”后，把众人囚禁在牢房之内。其后贝洛莉嘉前来对胡诺等人进行严刑逼供(详情参阅补充事项2)。

另一边，尼古拉斯独自在房间里细心阅读“エミグレ文书”的内容，与尼里交谈过后决定带着秘术书返回到“上司”那里，而尼里和贝洛莉嘉则留在岛上“招呼”胡诺他们。画面一转，布兰卡正身处在“起点”位置，从此刻开始它需要展开救援行动，首先再次经位置“A”的洞口进入森林，途中在位置“3”遇到野狼首领“フィリップ”的挑战。フィリップ的HP值是352，懂得使出带有精神崩坏(减MP)效果的直接攻击，只要留意布兰卡体力的回复，在战斗中取胜并不困难。

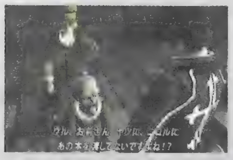
救出

经位置“D”的路线进入建筑物内，沿途需要在多个位置避开看守的士兵，假如顺利地全部避过敌人的视线，会影响地图上“布兰卡宝箱”内的摆放物品(详情请参阅补充事项3)。小地图上红色三角形代表士兵，路线次序如下：在位置“A”等待士兵背向时走过；在位置“B”以慢步方式踏过地面上的枯树枝，避免发出声音；在位置“C”趁着两名士兵背向时，快速走向位置“D”；在位置“D”的通道上有一名士兵，在适当时候按○键躲藏在石柱后；在位置“E”房间内的7个位置中，其中一处随机收藏着“特殊房之键”，5次内未能成功找出锁匙便进入战斗；在位置“F”的情况跟之前一样，需要按○键躲藏在石柱后避过士兵的搜查；在位置“G”先后避开两名士兵，留意上方大门的附近地面上有枯树枝；在位置“H”故意走到铁闸前引起两名士兵的注意，然后快速躲藏起来。



来到下一个房间，布兰卡随即遇到一只双头犬怪物。战斗中取得胜利后，走入牢房内将胡诺等人救出。与此同时警钟突然响起，一行人赶紧从原路离开，由位置“E”的出口来到走廊上，途经一个牢房时遇上一名犯人“手先が器用なロック”，对方似乎知道有关比干的消息。谈话中得知此犯人是一名开锁专家，只要依照他的指示收集到几种物品，他就会协助制造出能打开监禁比干的牢房的锁匙。

制造锁匙所需的物品有3种，首先到位置“4”的房间内取得“万年笔”，然后在位置“5”的房间内找到“接着剂”，最后来到位置“D”的出口，布兰卡再次进入森林里，在位置“6”从野狼身上得到“曲がつた针金”。齐集3种物件后返回位置“7”，犯人依照约定制造出“囚人お手制の键”。最后来到位置“8”的房间，发现魔术师罗渣·比干的同时，尼里和贝洛莉嘉也带着追兵出现。接连3次把喽罗士兵们击倒后，尼里最后决定亲自动手对付胡诺等人。



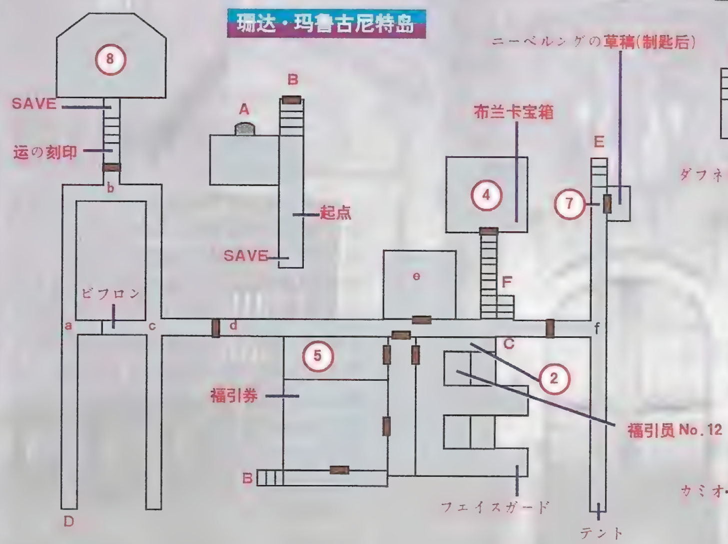
吩咐贝洛莉嘉先行离开后，尼里随即化身为一只外形强悍的怪物。将尼里击倒后，胡诺等人终于成功地把罗渣·比干救出，不过当他知道“エミグレ文书”落入尼古拉斯手中，表现得非常失望。接下来一行人首先起程返回到“康城”，期间比干向大家讲述了有关秘密结社的事情。世界上本来存在着众多的秘密结社，“沙比安达斯·古拉迪奥”只不过是其中之一，该组织原来是非常正派的，不过自从新首领出现后，一切便开始变化起来……

BOSS战

双头怪犬“オスカル”拥有400HP值，属性是风，懂得使用物理和魔法攻击，还带有毒状态异常的效果，所以战斗前最好装备上防毒的“贝壳の腕轮”。其次，敌人的基本攻击力不算强，只要在适当时候稍作回复，相信布兰卡能很轻易地取得胜利

BOSS战

变身后的尼里（ゴッドハンド）拥有1960点HP值，属性是“地”，他的右手是一只巨型铁爪，基本上所有的攻击都来自这个爪子上。由于尼里的攻击带有石化效果，所以在战斗发生前最好替各成员装备上防御石化的道具“水镜の腕轮”。应付策略方面，使用4人连携的水属性魔法，能够很有效地削减尼里大量的体力，只要在必要时替各人进行回复，取胜应该不成问题。



补充事项 2

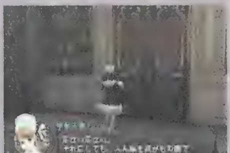
在贝洛莉嘉的拷问事件中，会有多个答案可供选择，根据玩家的决定将会影响其后牢房内出现的宝箱道具。受拷问者是“胡诺”时得到“ファントムクロー”，“积比达”时得到“フィルメタリゼ”，“嘉玲”时得到“エストカーダ”，“约亚希姆”时得到“アースンパイプ”，露丝亚时得到“サトウルノ”。不过注意选择错误的答案，即使任何角色都只会得到“第三の键”。

补充事项 3

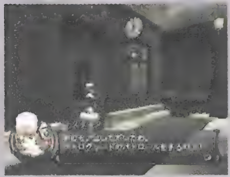
地图上“布兰卡宝箱”内的物品会根据被士兵发现的次数而改变，各种变化如下，“0次”得到“十二星座の腕轮”，“1至3次”得到“ストライク扩张”，“4至6次”得到“ピュアリファイン”，“7次以上”得到“メディリファイン”。

飞行艇登场

一行人跟随罗渣・比干返回威尔斯后，进入他的家里，依照吩咐调查墙壁的隐蔽处，随即使房间中央升上来一部机器。胡诺等人利用这台机器进入地底下，接着在一个仓库内发现一艘庞大的飞行艇，罗渣告知大家艇上装有“重水核融合引擎”，所以“SG团”捉走罗渣的原因，除了取他的性命、夺取“エミグレ文书”外，就是希望得到这艘飞行艇。此刻大家坐上飞行艇，向着俄罗斯的“Petrograd(ペトログラード)”进发，目的是阻止“SG团”首领古尼高利・莱斯布根(グレゴリー・ラスプーチン)抢夺俄罗斯的帝权。



画面转到俄罗斯的宫殿内，“SG团”首领古尼高利吩咐贝洛莉嘉提防胡诺等人前来破坏他夺取政权的计划。另一方面，还要留意尼古拉斯与日本特使的交涉过程。说这番话似乎表示出古尼高利对尼古拉斯并不是很信任。与此同时，一名小女孩在门外已听到古尼高利和贝洛莉嘉的谈话内容，换言之就是她已经知道了古尼高利的邪恶野心。眼下小女孩打算先收集证据，她首先走到位置“1”的房间，从“小姓のイワン”的口中得知古尼高利司教将不会出席晚上的舞会，因为市内的教会里有重要事情要办理，此刻从谈话中知道小女孩的名字叫“爱娜达丝亚(アナスタシア)”。



进入位置“2”的房间内，休息到晚上后再继续行动。晚上，爱娜达丝亚偷偷走出宫殿，首先来到市内的一间钟表店(位置3)，店主艾度卡(エドガー)是她的好朋友。爱娜达丝亚拜托艾度卡制造一部摄影机，而当她准备离开的时候，刚巧遇上日本特使加藤到来，不过他的目的只是找艾度卡修理时钟。爱娜达丝亚的特殊能力有两种，“SNAP(スナップ)”是利用摄影机调查敌方能力，对于某些敌人使用还可学懂他的技。“ALBUM(アルバム)”就是在战斗中将记录了敌人的技施展出来。

夺政阴谋

爱娜达丝亚在大街上到处逛，在位置“4”发现古尼高利的踪迹，于是决定跟踪他。经位置“5”来到位置“6”，发现古尼高利与一名陌生男子谈话，从两人的对话中了解到今晚舞会中将有事件发生，于是爱娜达丝亚拿出摄影机把他们的对话场面拍了下来，希望留待日后当作证据。然而爱娜达丝亚的行动被对方察觉到了，古尼高利立即命令身边的男子追杀她。爱娜达丝亚拼命地逃跑，可惜最后在位置“7”处还是被对方派出的怪物追上了，这时胡诺等人刚巧途经过该处，于是立即赶上前协助。水属性怪物“ペンデユラム”拥有333点HP，只要使用多人连携攻击便足以应付了，期间可利用爱娜达丝亚学会敌人的特殊技。

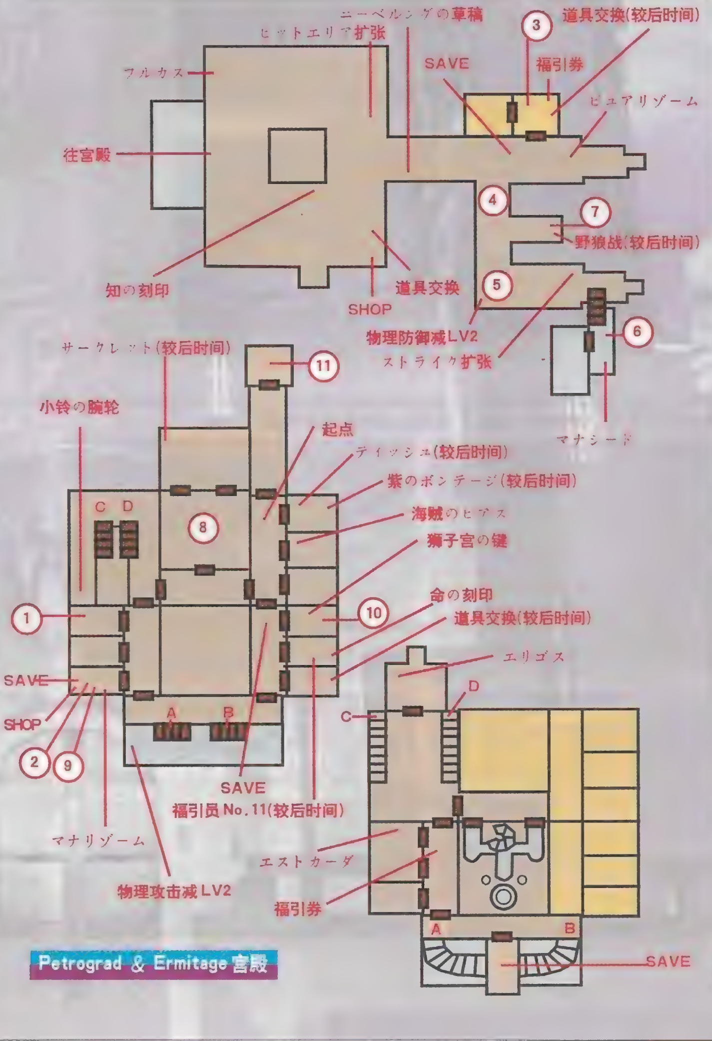
成功地把怪物消灭后，一行人来到钟表店内，交谈过后终于知道爱娜达丝亚就是俄罗斯皇室的公主，而胡诺等人也决定协助她阻止古尼高利的野心计划，经市街西面的大门能够回到宫殿之内。另一方面，尼古拉斯与加藤的交涉正在进行中，接过“エミグレ文书”后加藤答应今后日本与俄罗斯结盟。接下来，一行人来到位置“8”的大厅与女王会面，正当女王准备把大家赶出宫殿之外时，古尼高利刚好来到，他竟然出口帮忙让胡诺等人留下，究竟背后有什么阴谋呢？

胡诺等人接着来到位置“9”的房间内商议对策，期间爱娜达丝亚向大家说起近来国家内部的转变。当初由于弟弟身体虚弱，皇后花尽时间来照顾他，某一天出现一名自称拥有神的力量的“宣教士”，也就是“古尼高利”。他使用魔术让爱娜达丝亚的弟弟身体康复了，自此便得到皇后的信任，其后古尼高利逐渐参与到政治活动中，国家的形势也随之发生转变……突然之间，宫殿周围弥漫着怪异的气氛，除了胡诺他们以外，所有人都变得行为异常。露丝亚知道整个王宫被别人施以强力的催眠术，一行人马上行动寻找破解之法。

绕道来到位置“10”的房间，又再次遇上早前在大街上与古尼高利谈话的男子，双方二话不说便大打出手。敌人被击退后，在房中找到“狮子宫の键”，接着走进位置“11”的房间，交谈期间古尼高利以强大的实力将胡诺等人击倒，入后向爱娜达丝亚施以催眠术，并命她杀死自己的亲弟。恰巧皇后在这时出现，在此情况下立即派出士兵捉拿胡诺等人，在没有解释的余地下，一行人立即拔腿逃出皇宫之外。

BOSS 战

火属性敌人“ビクトル”拥有1800点HP，他联同水属性怪物ペンデュラム一起攻击胡诺等人，战斗初段首先把水属性怪物消灭，然后集中对付ビクトル。敌人会使出封印效果的攻击技，所以除了胡诺之外，各成员最好装备上防御封印的“小铃の腕轮”。另外，由于本次战斗需要花上较长的时间，SP值低的嘉玲可以不用参战。



Petrograd & Ermitage 宫殿

////// 远射图鉴·阵型配合·技术研究·球员·球会资料分析详尽报导! //////

相信不少玩家都尝试过中场远射进球的滋味吧！还没有？差一点才成功？让笔者利用不同的远射进球，为大家进一步讲解其中的窍门。

贝克汉姆式远射图鉴及详解

要掌握远射的窍门，最重要是把握到起脚射门的节奏，要皮球稍微弹地或者离球员有一段距离时，才拉弓射门，这样射出的皮球会比较有弧度，而且吊门的成功率比较高，所以在取得皮球后，如果位置不错的话最好马上顺势起脚射门。另外一点就是，对方门将大脚开球时是最佳的反击时机，大部分的门将开球后会向前走，如果中场断球后立刻来个远射，便很有机会进球。

1 远射收成编 1

这球是乔.科尔接应队友摆渡，胸部停球弹地抽射，皮球在地上弹起一刻出脚，射出的皮球又急又旋。

里奥.费迪南德迎顶对方死球。

乔.科尔胸部停球。

弹地一刻起脚抽射。

皮球越过门将飞向门楣。

最后弹楣底入网。

姿势有点像大空翼的冲力射球吧！

2 远射收成编 2

这球又是球弹地后的抽射，不同的是乔.科尔卖弄一番脚法，挑身后球再起脚射门。

乔.科尔停好队友的传球。

脚面挑一身后球。

转身接球仍没有对方球员前来防守。

马上起脚抽射。

皮球直飞球门死角。

50码远射成功！

3 远射收成编 3

巴乔的远射并不花俏，球推顺了就射，重点是要把皮球稍为推大一点。

巴乔脚面停好对方门将的开出的球门球。

垂直向前，角度刚刚好！

起脚抽射，皮球带一点外旋。

门将转身补位，发现已经晚了。

飞身也救不了球，门将变成滚地葫芦。

巴乔的射门位置刚好在中圈。

★本期内容★

1.贝克汉姆式50码远射图鉴
2.Early Cross Pass掌握要诀
3.ML攻略·以阵型配合不同球员
4.ML攻略·如何吸引电脑收购球员
5.欧洲国家杯16强球衣设定
6.著名球会经典球员一览表

胜利十一人 7 国际版

和大家研究完超远射后，本次我们尝试利用不同的例子，去讲解一下Early Cross Pass的窍门。以及为大家送上著名球会经典球员一览表。

Early Cross Pass掌握要诀

Early Cross Pass(按L1 ＋ ○)，是游戏中球队反击的一个极为重要的战术，因为这种长传球的轨道平且快，防守球员往往不能及时拦截，这便可能使前锋单骑直进，形成单刀。不过更多时候会因为进攻球员不能及时转身，而陷入对方的越位陷阱之中。所以在中场断球后，第一时间并不是立即按L1 ＋ ○使用Early Cross Pass，而是看一看下方的雷达，如果我方的前锋并没有越位，便立刻用Early Cross Pass来个突击吧！

另一方面，在Formation设定中，最重要是在战术(Strategy)中一定要设定反击(Counter Att.)这一项，并在比赛中使用出来，如果球队拥有高速度或有飞び出し特殊能力的前锋，出现单刀球的机会更大。假如想经常使用Early Cross Pass打反击，可以在Position Change中把球员的位置调前一点。以下是几个Early Cross Pass例子：

先看一看画面下方的雷达有没有球员越位。

的确很易越位的。

1 Early Cross Pass实战例子 1

这个是一个极佳的例子，对方角球强攻，被我方球员在禁区内铲走，快速传到中场球员的脚下，再来个反击，对方根本没有足够的防守球员在后场，使用Early Cross Pass很容易便形成单刀状态。

防守球员铲走皮球。

罗纳尔迪尼奥中场得球。

看一看雷达，全空了，马上Early Cross Pass。

形成单刀状了！

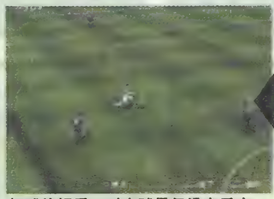
2 Early Cross Pass实战例子 2

同样是典型的突击例子，当对方在前场出现失误，我方后防球员得球后立刻按L1 ＋ ○，任何情形下都可以Early Cross Pass大脚吊前，只要突破越位陷阱，就已经成功了一大半了。

费拉拉抢得对方的失误球。

马上使用Early Cross Pass，长传前场！

皮耶罗已经突破越位陷阱。



把球停好后，对方球员仍没有反应。

3 Early Cross Pass实战例子 3

这球以Early Cross Pass为发起点，再配合了进攻球员的组织。先使用Early Cross Pass，前场球员如果被紧贴，可以利用头球二传给后上的球员进攻。

Early Cross Pass从高而落，内德维德被紧贴。

利用头球点后，皮耶罗已经上前接应。

禁区边上形成单刀状态。

起脚射门吧！

4 Early Cross Pass实战例子 4

此球的难度比较高，因为这球并不是单纯的反击，而是利用Early Cross Pass吊过防守球员直接传入禁区的中路，而后上的阿德里亚诺上前接应，位置上刚好可以起脚射门。这个直接的Early Cross Pass难度比单刀反击还要难，要反复练习才可以啊！

维耶里看到阿德里亚诺跑位，马上使用Early Cross Pass。

皮球越过一众后卫。

阿德里亚诺脚面一停，已在禁区边上。

立刻起脚射门。

MASTER LEAGUE 最强攻略法・以阵型配合不同选手

本作的《WE7 国际版》与过往一样，都着重球员的特色，因此获得能力值高的球员之后，必须利用不同的战术及阵型作配合，尽量发挥球员最强的能力，达到最好的战术效果。以下是部分球员的最佳阵型搭配。

使用身高力壮的 POST PLAYER

使用阵型 4—5—1B

以身材高大，身体平衡性极高的中锋作为攻击原点的阵型。POST PLAYER可以利用身位去保持控球权，对方防守球员难以贴身，再配合两翼的侧击，主要就是把 SMF 的攻击意识向前靠边传中，由于本作头球强劲，整体战术完全可以着重这一点来进行。

对应作战战术(Strategy)
逆 Sides Attack(Opp Side Att.)
反击(Counter Att.)

推荐之 STRIKER

国籍	英文译名	中文译名	特征
巴西	Adriano	阿德里亚诺	拥有细腻脚法的高大中锋，射门力量极强。
荷兰	Kluivert	克鲁伊维特	整体能力极为优秀，其中跳跃及头球能力尤其强劲。
法国	Trezeguet	特雷泽盖	位置感极高，擅长把握临门一脚的锋线杀手。
意大利	Vieri	维耶里	游戏中No.1的中锋，有能力独自带球从后场开始推进并突入禁区射门。
西班牙	Raul	劳尔	劳尔竟然隐藏着POST PLAYER的能力，誉为西班牙金童的他拥有极高的连携。

决定力极高的神射手

使用阵型 3—5—2B

射门精准度极高，并拥有高速度的前锋在游戏中最为珍贵。在前腰及两翼的支援下，两名前锋可以得到的射门机会极多。前锋交叉跑位再配合了直塞球，是最简单而直接的进攻模式，也是初心者容易上手的阵型。

对应作战战术(Strategy)
中央突破(Centre Att.)
交叉跑位(Change Sides)

推荐之 STRIKER

国籍	英文译名	中文译名	特征
法国	Henry	亨利	得分能力极高，处理单刀球时的把握力极为厉害。
英格兰	Owen	欧文	加速力极强，很容易就能摆脱对手后卫的缠扰。
乌克兰	Shevchenko	舍甫琴科	速度与技术均十分优秀，射门精准度很高。
荷兰	Van Nistelrooy	范.尼斯特鲁伊	射门准度及射门技术均高达95以上，绝对有力挑战最强射手之位。
巴西	Ronaldo	罗纳尔多	前锋中的代表人物，前锋所必要的数值都超过90，射门准度更高达99满值。

拥有飞び出し的后上杀手

使用阵型 4—4—2B

此阵型最适合拥有特殊能力"飞び出し"(Reaction)的进攻中场球员。在两名前锋之后，与对方后防亦有一段距离，使他们有更大的活动空间。此外由于他们拥有"飞び出し"的能力，能迅速后上射门，或者从中路切入头球等，所以是很可怕的影子前锋。

对应作战战术(Strategy)
中央突破(Centre Att.)
CB Overlap(CB Overlap)

推荐之飞び出し球员

国籍	英文译名	中文译名	特征
巴西	Amoroso	阿莫鲁索	可以担任前锋或中场的球员，控球力强，从后插上的反应快。
英格兰	Scholes	斯科尔斯	除了拥有极强的传球意识外，在禁区边上的劲射更是无人能挡。
土耳其	Hasan Sas	哈桑.萨斯	盘球突破力极强的球员，放在进攻中场位置使对方后防受到的威胁更大。
德国	Ballack	巴拉克	可以担任中场多个位置，球不着地的传球及射门是拿手好戏，射门力极强。
瑞典	Ljungberg	永贝里	速度与盘球的能力值都相当高，中路切入射门相当具威胁。

破坏力强的边线攻击

使用阵型 4—4—2A

利用边线突破敌阵再作传中，以中锋头球作致命一击正是本作中的特点。由于本作中两翼的跑位意识增强，使两边的左右翼有更多的机会沿边线推进。本作中的前锋也作了适当的调整，使翼锋可以与两名前锋作出不同的进攻作战组合。

对应作战战术
右 Side Attack(R.Side Att.)
左 Side Attack(L.Side Att.)

推荐之侧击球员

国籍	英文译名	中文译名	特征
威尔士	Giggs	吉格斯	盘球时不断保持着加速变向的翼锋，公认边路突破力强的选手。
捷克	Nedved	内德维德	斗志强劲的球员，有跑不完的力气，中场突破能力强。
法国	Pires	皮雷	技术相当高的球员，如艺术家般的传球更是他的魅力之处。
葡萄牙	Figo	费戈	能作为中场任何位置的球员，可以因应不同的战术作出适当的位置调整。
巴西	Roberto Carlos	罗伯特.卡洛斯	速度、射门力及传球速度都达顶级的的攻击型翼卫。

提升拦截力以保持控球权

使用阵型 3—6—1B

以多个球员控制中场命脉的阵型，可以使球队获得更多时间控球在脚，在拥有进攻主导权的同时收窄对方在己方危险地带的活动范围。相反，当断下皮球后更可以利用快速的短传将皮球送至前场作出反击。

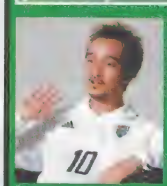
对应作战战术
区域压迫(Zone Press)
越位陷阱(Offside Trap)

推荐之拦截球员

国籍	英文译名	中文译名	特征
巴西	Gilberto Silva	基尔伯托.席尔瓦	防守能力相当强，整体能力相当平均的球员。
英格兰	Gerrard	杰拉德	长传准度以及远射相当厉害，具侵略性的踢法使对手充满恐惧。
荷兰	Seedorf	西多夫	可担任中场多个位置，相当有效率的球员。
法国	Vieira	维埃拉	拥有超强的身位，身高脚长使防守成功率大增，可以支配中场的球员。
爱尔兰	Roy Keane	基恩	防守中场的代表性人物，除了拦截之外，控制球队节奏的能力也很强。

本刊初公开！

WE 制作人的球队及阵型！



作战战术
反击(Counter Att.)
转方向(Opp Side Att.)
区域压迫(Zone Press)

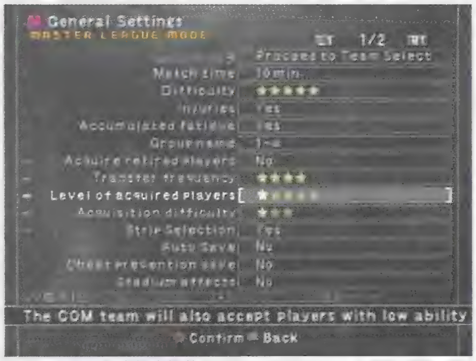
"《WE》系列"制作人高冢新吾可能大家都认识，究竟他的《WE》阵容是如何的呢？就让笔者向大家披露吧。他的球队大致上是以切尔西及皇马球员为主，再配上两名意大利中后卫，阵容相当鼎盛。他表示他的得意技是反击，因此不少开发人员都惨败于他的手下，他又表示对手为了阻止他进球，经常会因而取得红牌呢！

MASTER LEAGUE最强攻略法·如何吸引电脑收购己队球员？

在Master League中最有趣的地方，除了可以不断收购球员，组成自己的梦幻球队外，电脑一方也会向玩家的球员提出契约交涉，这使游戏更有互动性。不过有玩家向笔者提问：“为什么我玩了很久都没有球队收购我的球员呢？”下文在为大家解答问题的同时，更会提供一些交涉技巧，使玩家可以在短时间内获得大量金钱。

Step 1 育成球会初期 环境设定调整

在刚开始育成球队时，如果想有电脑球队快些“挖”你的原创球员走，就先要在环境设定(General Setting)中，将移藉频度(Transfer Frequency)设定至★★★★，而获得选手Level(Level of Acquired Players)则★就可，因为原创球员的能力值低啊！至于获得选手的难易度(Acquistion Difficulty)一直设定为★，不用改变。



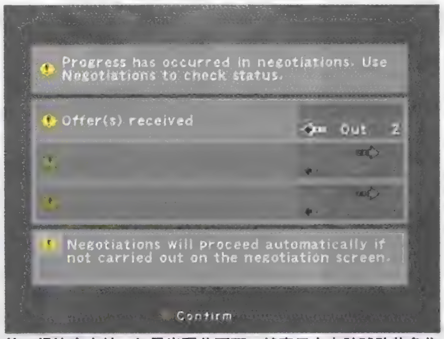
在游戏开始前作出设定调整。

进入Dv2的主选项画面，不用急着进入比赛，设定好你的首选阵容，因为原创球员中，部分后备球员比正选还要好。

先将无甚用途的原创球员放在交涉List中。

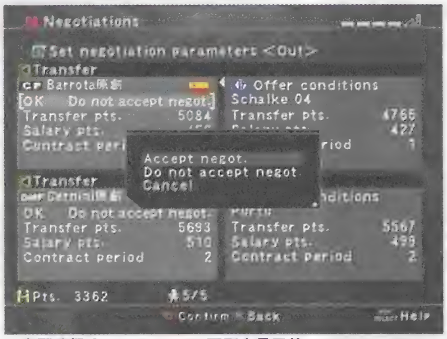
设定好最佳原创阵容之后，如果想有电脑球会购买你的球员，接着便进入交涉(Negotiations)。这时虽不在交涉期内，不过仍可以把球员“挂牌”出售，在放出(Release)中，玩家可以选择一些能力值最低的原创球员如Sesiew、Iuga、Heidekan，两名高大中锋Barrota或Njorg去其一，及能力值最低的门将Zamenhov放在交涉List(Add to negotiation list)中，不过最好不要多于7人，因为游戏规定一队最少要有16名球员，否则就会Game Over。

接着玩家就可以正式进行比赛，如果赢得第一场赛事，手头的总金额应该有3000Pts左右，更好运的是遇到电脑提出的收购邀请。本次有两个球会收购笔者球队的两名原创球员，需要注意的是电脑不一定只打Negotiation List中球员的主意，如果球队中有球员发挥出色，就可能得到对方的加盟邀请。



第一场比赛完结，如果出现此画面，就表示有电脑球队物色你的球员。

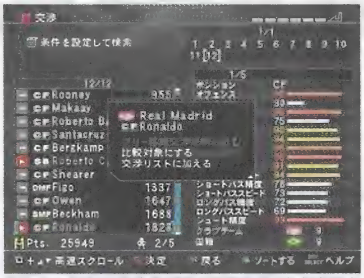
记得使用上期提过的以Trade移藉交涉(Trade Transfer Negotiation)形式向其他球会交换球员啊！



一定要选择Accept negot，否则交易无效。

Step 2 第二交涉期 不用吝啬

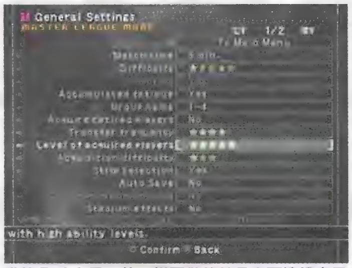
有看上期的朋友，都应该知道赛季中期交涉期中Free Transfer的重要性。通常球队在这个时候所拥有的金钱并不多，但如果原创球员出售得不错的话，那么就应该会有过万的Pts，这样在第二交涉期就必须购买明星球员，而且不用吝啬，可以大量购入。因为就算交涉成功，球队也不用马上支付薪金。到了休季期，玩家们就得按Step 3的步骤，否则电脑怎么都不会向你提出球员收购的！



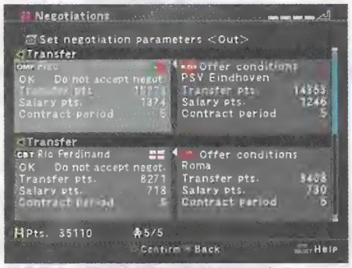
收购合同期即将结束的球员，不用吝啬，有多少买多少吧！！

Step 3 球会升格Dv1 设置获得选手Level

如玩家按照上期和本期的ML攻略执行的话，在休季期就会突然多了大批球员，当中更有超级球星。不过大家不要忘记，大家早期在环境设定(General Setting)中将获得选手Level(Level of Acquired Players)设定为★，现在玩家球队大部分是天皇巨星，电脑又怎会购买呢！因此在进入休季期后，必须环境设定里把获得选手Level设定到★★★★★。这便会有大量的电脑球队向玩家的球星队员打主意，只要将他们“狠狠地”出售，所换取的便是一万至两万的Pts.收入。例如笔者单是出售球队中的费戈及里奥.费迪南德给埃因霍恩和罗马带来了两万多的Pts.收入。



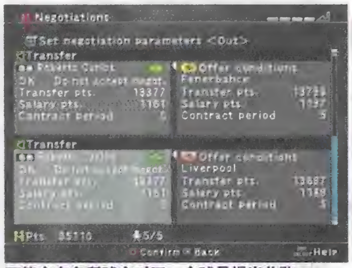
升格Dv1之后，第一样要做的就是在环境设定里将获得选手Level转会调整为五颗★。



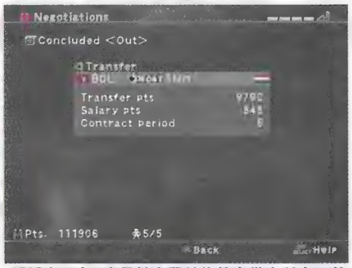
单是费戈及费迪南德就已经获利两万多Pts。

至于卡洛斯，更同时被两所球会所看中，玩家必须考虑两个要素，第一当然是金钱，价高者得。但还要看对方球会是否与自己同属一个联赛区域？如果相同，那对你球队的成绩可是有影响的哦！

笔者在本作Master League中，卖出了费戈、卡洛斯、皮雷、布丰、基尔伯托.席尔瓦、斯塔姆等球星，为球队带来了超过10万的转会收益，这样笔者的西汉姆就有大笔金钱四出收购心目中的球星了！



可能会有多所球会对同一个球员提出收购。



看看左下角，光是转会费就为笔者带来10多万的收入。

保加利亚 BULGARIA　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 3 无衣领	中 3 无衣领
球衣颜色 A	白	红 4
球衣颜色 B	白	红 4
球衣颜色 C	绿 2	白
短裤款式	右 3	右 3
短裤颜色 A	绿 2	绿 2
短裤颜色 B	绿 2	绿 2
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	白	红 4
袜子颜色 B	白	红 4
队长臂章	红	白
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	红 3	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	红 3	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	白

克罗地亚 CROATIA　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	左 3 无衣领	右 2 有衣领
球衣颜色 A	白	蓝 4
球衣颜色 B	白	白
球衣颜色 C	红 4	红 4
短裤款式	中 1	中 1
短裤颜色 A	白	蓝 4
短裤颜色 B	红 4	白
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	中 2	中 1
袜子颜色 A	蓝 4	蓝 4
袜子颜色 B	白	白
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	蓝 3	白
球会徽章	中	右
背号款式	2	2
背号颜色	蓝 3	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	蓝 3	白

捷克 Czech Republic　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 3 无衣领	中 3 无衣领
球衣颜色 A	红 4	白
球衣颜色 B	蓝 4	蓝 4
球衣颜色 C	白	红 4
短裤款式	右 1	右 1
短裤颜色 A	白	白
短裤颜色 B	红 4	红 4
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	左 2	左 2
袜子颜色 A	蓝 4	白
袜子颜色 B	白	红 4
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	白	蓝 4
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	蓝 4
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	红 4	蓝 4

丹麦 DENMARK　球衣设定

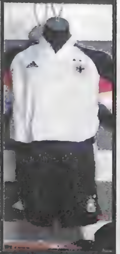
模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	左 6 无衣领	左 6 无衣领
球衣颜色 A	红 4	白
球衣颜色 B	白	红 3
球衣颜色 C	红 4	白
短裤款式	左 3	左 3
短裤颜色 A	白	白
短裤颜色 B	红 4	红 3
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	右 2	右 2
袜子颜色 A	白	白
袜子颜色 B	红 4	红 3
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	红 3
球会徽章	右	右
背号款式	2	2
背号颜色	白	红 3
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	红 4	红 3

法国 FRANCE　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	左 13 无衣领	左 1 有衣领
球衣颜色 A	蓝 4	白
球衣颜色 B	白	蓝 4
球衣颜色 C	红 5	红 3
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	白	蓝 4
短裤颜色 B	蓝 4	白
短裤颜色 C	红 5	红 3
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	白	白
袜子颜色 B	红 5	蓝 4
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	蓝 4
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	蓝 4
短裤番号	右脚	左脚
短裤号颜色	蓝 4	白

德国 GERMANY　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 13 无衣领	中 13 无衣领
球衣颜色 A	黑	黑 2
球衣颜色 B	白	黑 2
球衣颜色 C	白	白
短裤款式	左 9	左 9
短裤颜色 A	黑	白
短裤颜色 B	白	黑 2
短裤颜色 C	红 4	黑 2
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	白	黑 2
袜子颜色 B	白	黑 2
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	黑	白
短裤番号	OFF	OFF
短裤号颜色	—	—



希腊 GREECE　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	右 8 有衣领	右 8 无衣领
球衣颜色 A	蓝 4	白
球衣颜色 B	白	粉蓝 5
球衣颜色 C	蓝 4	白
短裤款式	中 5	中 5
短裤颜色 A	蓝 4	白
短裤颜色 B	白	粉蓝 5
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	蓝 4	白
袜子颜色 B	蓝 4	白
队长臂章	黄	蓝
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	粉蓝 3
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	粉蓝 3
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	白	粉蓝 3

荷兰 Netherland　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 18 无衣领	中 18 无衣领
球衣颜色 A	橙 5	黑
球衣颜色 B	白	橙 5
球衣颜色 C	橙 5	黑
短裤款式	左 2	左 2
短裤颜色 A	白	黑
短裤颜色 B	橙 5	橙 5
短裤颜色 C	白	黑
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	橙 5	黑
袜子颜色 B	橙 5	黑
队长臂章	白	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	橙 5
球会徽章	中	中
背号款式	2	2
背号颜色	白	橙 5
短裤番号	OFF	OFF
短裤号颜色	—	—

葡萄牙 PORTUGAL　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 18 无衣领	中 18 无衣领
球衣颜色 A	红 4	白
球衣颜色 B	黄 5	黑 2
球衣颜色 C	红 4	白
短裤款式	左 2	左 2
短裤颜色 A	绿 3	黑 2
短裤颜色 B	红 4	白
短裤颜色 C	红 4	白
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	红 4	白
袜子颜色 B	绿 3	黑 2
队长臂章	白	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黄 5	黑 2
球会徽章	中	中
背号款式	2	2
背号颜色	黄 5	黑 2
短裤番号	OFF	OFF
短裤号颜色	—	—

俄罗斯 RUSSIA　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	右 2 无衣领	右 2 有衣领
球衣颜色 A	白	蓝 4
球衣颜色 B	蓝 4	白
球衣颜色 C	白	蓝 4
短裤款式	中 1	中 1
短裤颜色 A	蓝 4	蓝 4
短裤颜色 B	白	白
短裤颜色 C	白	白
袜子款式	中 1	中 1
袜子颜色 A	蓝 4	蓝 4
袜子颜色 B	白	白
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	蓝 4	白
球会徽章	右	右
背号款式	2	2
背号颜色	蓝 4	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	白

西班牙 SPAIN　球衣设定

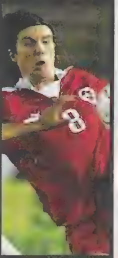
模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	右 1 无衣领	左 2 无衣领
球衣颜色 A	红 4	蓝 1
球衣颜色 B	黄 4	红 4
球衣颜色 C	红 4	黄 4
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	蓝 1	蓝 1
短裤颜色 B	红 4	红 4
短裤颜色 C	黄 4	黄 4
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	蓝 1	蓝 1
袜子颜色 B	红 4	蓝 1
队长臂章		白
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黄 4	黄 4
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	黄 4	黄 4
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	黄 4	黄 4

瑞典 SWEDEN　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	右 5 无衣领	右 5 无衣领
球衣颜色 A	黄 5	蓝 4
球衣颜色 B	蓝 4	黄 5
球衣颜色 C	蓝 4	蓝 4
短裤款式	右 2	右 2
短裤颜色 A	蓝 4	蓝 4
短裤颜色 B	蓝 4	蓝 4
短裤颜色 C	黄 5	黄 5
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	黄 5	黄 5
袜子颜色 B	黄 5	黄 5
队长臂章	白	白
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	蓝 4	黄 5
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	蓝 4	黄 5
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	黄 5	黄 5

瑞士 SWITZERLAND　球衣设定

模样设定	主场(1st Strip)	作客(2st Strip)
球衣款式	中 5 有衣领	中 5 有衣领
球衣颜色 A	红 4	白
球衣颜色 B	白	红 4
球衣颜色 C	白	红 4
短裤款式	左 2	左 2
短裤颜色 A	红 4	白
短裤颜色 B	红 4	白
短裤颜色 C	红 4	白
袜子款式	中 1	中 1
袜子颜色 A	红 4	红 4
袜子颜色 B	白	白
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	红 3
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	红 3
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	红 3



皇马经典球员一览Real Madrid

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
瓦伦西亚	GK	1	Canizares	卡尼萨雷斯
隐藏球员	GK	——	Illgner	伊尔格纳
阿根廷经典	DF	19	Ruggeri	鲁杰里
德国经典	DF	5	Breitner	布赖特纳
隐藏球员	DF	——	Hierro	耶罗
罗马	DF	2	Panucci	帕努奇
AC米兰	MF	20	Seedorf	西多夫
AC米兰	MF	5	Redondo	雷东多
巴西经典	MF	25	Didi	迪迪
巴塞罗那	MF	21	Enrique	恩里克
多特蒙德	MF	6	F.Conceicao	F.孔塞桑
切尔西	MF	14	Geremi	格雷米
切尔西	MF	4	Makelele	马克莱莱
拉科鲁尼亚	MF	17	Munitis	穆尼蒂斯
拜仁慕尼黑	MF	11	Ze Roberto	泽.罗伯托
曼城	MF	20	McManaman	麦克马拉曼
奥林匹亚科斯	MF	5	Karembeu	卡雷姆布
德国经典	MF	8	Netzer	内策尔
隐藏球员	MF	——	Hagi	哈吉
隐藏球员	MF	——	Michael Laudrup	M.劳德鲁普
阿根廷经典	FW	11	Valdano	巴尔达诺
阿根廷经典	FW	29	Di Stefano	迪.斯蒂法诺
曼城	FW	39	Anelka	安内尔卡
喀麦隆	FW	9	Eto'o	艾托奥
塞黑	FW	23	Mijatovic	米贾托维奇
摩纳哥	FW	10	Morientes	莫里恩特斯
隐藏球员	FW	——	Puskas	普什卡什
隐藏球员	FW	——	Sanchez	桑切斯

国际米兰经典球员一览Inter Milan

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
博洛尼亚	GK	1	Pagliuca	柏柳卡
帕尔马	GK	1	Frey	弗雷
AC米兰	DF	14	Simic	西米奇
布莱克本	DF	3	Gresko	格雷斯科
帕尔马	DF	21	M.Ferrari	M.费拉里
阿根廷经典	DF	15	Passarella	帕萨雷拉
皇家马德里	DF	3	Roberto Carlos	罗伯特.卡洛斯
曼联	DF	27	Silvestre	西尔维斯特
德国经典	DF	23	Brehme	布雷默
德国经典	DF	10	Matthaus	马特乌斯
罗马	DF	6	Sartor	萨托
罗马	DF	2	Panucci	帕努奇
AC米兰	MF	20	Seedorf	西多夫
AC米兰	MF	21	Pirlo	皮尔洛
布莱克本	MF	21	Dino Baggio	迪诺.巴乔
布雷西亚	MF	32	Di Biagio	迪.比亚吉奥
波尔图	MF	——	S.Conceicao	S.孔塞桑
马德里竞技	MF	14	Simeone	西蒙尼
博洛尼亚	MF	18	Guglilminpietro	古利
意大利经典	MF	14	Tardelli	塔尔德利
热刺	MF	11	Dalmat	达尔马
隐藏球员	MF	——	Ince	因斯
隐藏球员	MF	——	Scifo	希弗
加拉塔撒雷	FW	10	Hakan Sukur	哈坎.苏克
切尔西	FW	7	Mutu	穆图
切尔西	FW	FW	21	Crespo
克雷斯波				
阿森纳	FW	10	Bergkamp	博格坎普
阿森纳	FW	25	Kanu	卡努
皇家马德里	FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
意大利经典	FW	29	Schillaci	史基拉斯
热刺	FW	10	Robbie Keane	罗比.基恩
隐藏球员	FW	——	Batistuta	巴蒂斯图塔
隐藏球员	FW	——	Klinsmann	克林斯曼
罗马	FW	24	Delvecchio	迪尔维奇奥

巴塞经典球员一览Barcelona

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
切尔西	DF	42	Bogarde	博加特
拉齐奥	DF	24	Couto	库托
格拉斯哥流浪者	DF	5	Frank de Boer	弗兰克.德.波尔
马德里竞技	DF	12	Sergi	塞尔吉
马赛	DF	5	Christanval	克里斯坦瓦尔
国际米兰	DF	77	Coco	科科
荷兰经典	DF	4	R. Koeman	R.科曼
隐藏球员	DF	——	Abelardo	阿韦拉多
里斯本竞技	MF	26	Rochemback	罗申巴克
巴西	MF	10	Rivaldo	里瓦尔多
巴黎圣日尔曼	MF	6	Dehu	德胡
切尔西	MF	17	Petit	佩蒂
阿贾克斯	MF	20	Litmanen	利特曼宁
皇家马德里	MF	10	Figo	费戈
格拉斯哥流浪者	MF	14	Ronald de Boer'	罗纳德.德.波尔
马德里竞技	MF	17	Nano	纳诺
本菲加	MF	15	Geovanni	吉奥瓦尼
隐藏球员	MF	——	Hagi	哈吉
隐藏球员	MF	——	Guardiola	瓜迪奥拉
隐藏球员	MF	——	Mendieta	门迭塔
隐藏球员	MF	——	Michael Laudrup	M.劳德鲁普
阿根廷经典	FW	10	Maradona	马拉多纳
皇家马德里	FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
英格兰经典	FW	10	Lineker	莱因克尔
荷兰	FW	18	Zenden	岑登
荷兰经典	FW	9	Neeskens	内斯肯斯
荷兰经典	FW	14	Cruyff	克鲁伊夫
本菲加	FW	20	Simao	西芒
隐藏球员	FW	——	Romario	罗马里奥
隐藏球员	FW	——	Stoitchkov	斯托依奇科夫

曼联经典球员一览Manchester United

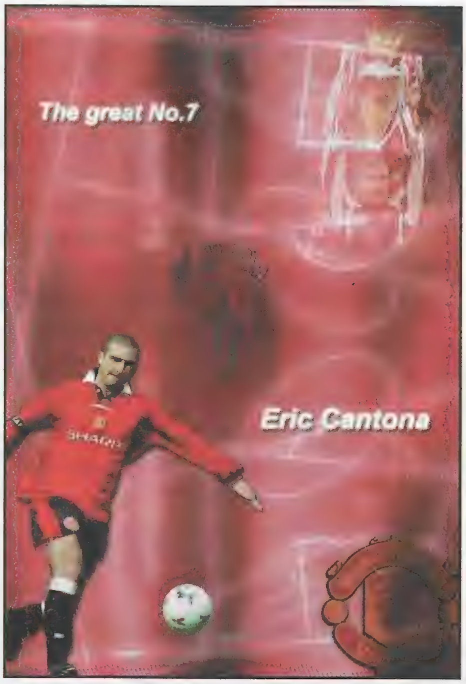
国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
澳洲	GK	23	Boshich	波斯尼奇
马赛	GK	1	Barthez	巴尔特兹
拉齐奥	DF	31	Stam	斯塔姆
阿士东维拉	DF	27	Johnsen	约翰森
格拉斯哥流浪者	DF	25	Berg	博格
布拉格斯巴达	MF	8	Poborsky	波博斯基
切尔西	MF	20	Veron	贝隆
皇家马德里	MF	23	Beckham	贝克汉姆
英格兰经典	MF	9	Bobby Charlton	博比.查尔顿
英格兰经典	MF	21	Duncan Edwars	邓肯.爱德华兹
英格兰经典	MF	7	Robson	罗博森
隐藏球员	MF	——	Ince	因斯
布莱克本	FW	9	Andy Cole	科尔
布莱克本	FW	19	Yorke	约克
法国经典	FW	7	Cantona	坎通纳
隐藏球员	FW	——	Denis Law	丹尼斯.劳
隐藏球员	FW	——	Geroge Best	乔治.贝斯特

利物浦经典球员一览Liverpool

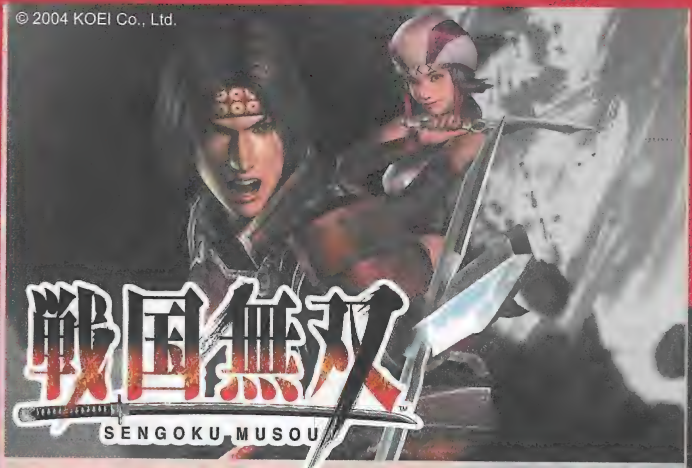
国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
皇家社会	GK	25	Westerveld	韦斯特维德
曼城	GK	1	James	占姆斯
利兹联	MF	7	Barmby	巴姆比
阿贾克斯	MF	20	Litmanen	利特曼宁
曼城	MF	20	McManaman	麦克马拉曼
热刺	MF	15	Redknapp	雷克纳姆
热刺	MF	23	Ziege	齐格
英格兰经典	FW	8	Keegan	凯文.基冈
曼城	FW	39	Anelka	安内尔卡
曼城	FW	8	Fowler	福勒
隐藏球员	FW	——	Rush	拉什
隐藏球员	FW	——	Dalglish	达格利什

AC米兰经典球员一览AC Milan

国籍／球会	位置	背号	英文译名	中文译名
国际米兰	GK	1	Toldo	托尔多
阿森纳	GK	1	Lehmann	莱曼
巴塞罗那	DF	2	Reiziger	雷齐格
利兹联	DF	12	Roque Junior	罗克.儒尼奥尔
切尔西	DF	42	Bogarde	博加特
切尔西	DF	6	Desailly	德塞利
尤文图斯	DF	7	Pessotto	佩索托
国际米兰	DF	77	Coco	科科
切沃	DF	14	Sala	沙拉
荷兰经典	DF	17	Rijkaard	里杰卡尔德
瓦伦西亚	DF	4	Ayala	阿亚拉
意大利经典	DF	2	Baresi	巴雷西
罗马	DF	2	Panucci	帕努奇
云达不莱梅	MF	5	Umit Davala	于米特.达瓦拉
巴塞罗那	MF	3	Davids	戴维斯
帕尔马	MF	15	Donadel	多纳蒂
拉齐奥	MF	4	Albertini	阿尔贝蒂尼
阿森纳	MF	4	Vieira	维埃拉
马德里竞技	MF	2	Contra	孔特拉
国际米兰	MF	13	Helveg	赫尔维格
荷兰经典	MF	10	Gullit	古力特
博洛尼亚	MF	18	Guglilminpietro	古利
热刺	MF	23	Ziege	齐格
隐藏球员	MF	——	Boban	博班
隐藏球员	MF	——	Savicevic	萨维切维奇
巴塞罗那	FW	9	Kluivert	克鲁伊维特
布雷西亚	FW	10	Roberto Baggio	巴乔
里昂	FW	9	Elber	埃尔博
法国经典	FW	17	Papin	帕潘
马德里竞技	FW	11	J.Moreno	J.摩雷诺
荷兰经典	FW	12	Van Basten	范.巴斯滕
意大利经典	FW	20	Rossi	罗西
摩纳哥	FW	11	M.Simone	M.西蒙尼



© 2004 KOEI Co., Ltd.



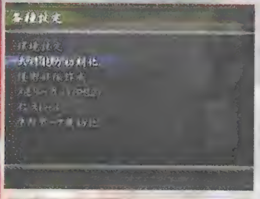
攻略最终回！资料补完篇

《战国无双》攻略终于要和大家说再见了，本期会补完育成角色、武将技能及ENDING取得条件等资料，希望《战国无双》爱好者会将本刊珍藏起来，并继续支持本刊的攻略。

全技能习得！最强育成方针！

《战国无双》玩到最后，除了100%达成所有任务，最终目的就是育成出最强武将。当武将的勋功升至99999时，便会停止获得技能点，不能继续学习技能。只要根据以下方法进行游戏，就可以制作出全技能武将，而且体力槽和无双槽都很长啊！

事前准备：一切重新开始



由于以“地狱”难度可获取较多技能点，所以育成最强武将一定要在该难度下进行。

事先准备好LV5武器及强劲的能力道具，然后回到标题画面，进入“各种设定”，选择“武将能力初期化”，再把欲育成的武将初期化。注意，能力初期化之后，武将能力会打回原型，变回LV1。

最简单育成方法

以地狱难度进行“模拟演武”，女忍者之章的“上田城救出战”，快速到达地下五阶，待真田幸村受伤后过关便可获得1800勋功、620技能点，重复进行就可以育成最强武将。学习技能时，要优先学“活身”和“心觉”，使体力和无双槽增加至更长。

另一个方法

首先在地狱难度进行“模拟演武”，选择明智光秀之章的“本能寺之变”顺着指示过关获得S评价，可获得1000～1030勋功，430～500技能点，尽快学到LV3“胜ち哄”。然后进行明智光秀或森兰丸之章的“稻叶山城防卫战”，除了过关时间（クリアタイム）以外全部达到S评价，重复进行便可。

第三个育成方法

地狱难度进行上杉谦信之章的“川中岛之战”，战斗中不完成任务，途中要用无双技一次性消灭7～10个人，并在六分钟内直接击倒武田信玄过关，便会获得约1700勋功及约500技能点，同样地重复进行，育成出最强武将。

【武将学习技能次序】

为方便大家了解每位武将的学习技能次序，以下列出全武将学习技能表。

真田幸村

类别	技能
猛攻	激昂→居合→铁壁 活身→硬骨 怒发→一の太刀 刚力→威压
武技	练气→虎乱→皆传 乗り崩し→无刀取り 强弹 胜ち哄→鼓舞
护身	忍耐→いなし 燕返し→蜻蛉返り 心觉→脱兔→意地 药活→千里眼

服部半藏

类别	技能
猛攻	怒发→铁壁 活身→硬骨 激昂→居合→一の太刀 刚力→威压
武技	胜ち哄→皆传 虎乱→无刀取り 乗り崩し→强弹 练气→鼓舞
护身	药活→いなし 千里眼→脱兔→蜻蛉返り 心觉→意地 燕返し→忍耐

阿市

类别	技能
猛攻	居合→铁壁 活身→激昂→硬骨 怒发→一の太刀 刚力→威压
武技	练气→皆传 胜ち哄→无刀取り 鼓舞→强弹 虎乱→乗り崩し
护身	燕返し→いなし 千里眼→蜻蛉返り 药活→脱兔→意地 忍耐→心觉

上杉谦信

类别	技能
猛攻	激昂→居合→铁壁 活身→硬骨 怒发→一の太刀 刚力→威压
武技	虎乱→皆传 乗り崩し→无刀取り 鼓舞→强弹 练气→胜ち哄
护身	忍耐→いなし 脱兔→蜻蛉返り 心觉→燕返し→意地 药活→千里眼

明智光秀

类别	技能
猛攻	刚力→铁壁 威压→硬骨 居合→怒发→一の太刀 激昂→活身
武技	练气→胜ち哄→皆传 乗り崩し→无刀取り 鼓舞→强弹 虎乱
护身	燕返し→脱兔→いなし 千里眼→蜻蛉返り 药活→意地 忍耐→心觉

前田庆次

类别	技能
猛攻	居合→铁壁 活身→硬骨 激昂→怒发→一の太刀 刚力→威压
武技	练气→虎乱→皆传 乗り崩し→无刀取り 强弹 胜ち哄→鼓舞
护身	忍耐→いなし 燕返し→蜻蛉返り 心觉→脱兔→意地 药活→千里眼

织田信长

类别	技能
猛攻	活身→铁壁 居合→威压→硬骨 怒发→一の太刀 刚力→激昂
武技	乗り崩し→皆传 练气→无刀取り 胜ち哄→强弹 鼓舞→虎乱
护身	忍耐→燕返し→いなし 脱兔→蜻蛉返り 千里眼→意地 药活→心觉

石川五右卫门

类别	技能
猛攻	激昂→威压→铁壁 居合→硬骨 活身→一の太刀 刚力→怒发
武技	胜ち哄→皆传 鼓舞→无刀取り 乗り崩し→强弹 练气→虎乱
护身	脱兔→いなし 千里眼→蜻蛉返り 心觉→忍耐→意地 药活→燕返し

阿国

类别	技能
猛攻	居合→铁壁 激昂→活身→硬骨 刚力→一の太刀 威压→怒发
武技	胜ち哄→皆传 练气→无刀取り 鼓舞→强弹 虎乱→乗り崩し
护身	药活→いなし 燕返し→蜻蛉返り 忍耐→心觉→意地 脱兔→千里眼

女忍者

类别	技能
猛攻	怒发→铁壁 居合→活身→硬骨 激昂→一の太刀 刚力→威压
武技	乗り崩し→鼓舞→皆传 虎乱→无刀取り 强弹 练气→胜ち哄
护身	药活→忍耐→いなし 心觉→蜻蛉返り 燕返し→意地 千里眼→脱兔

杂贺孙市

类别	技能
猛攻	活身→铁壁 怒发→居合→硬骨 威压→一の太刀 激昂→刚力
武技	练气→胜ち哄→皆传 乗り崩し→无刀取り 强弹 鼓舞→虎乱
护身	心觉→いなし 燕返し→忍耐→蜻蛉返り 药活→意地 千里眼→脱兔

●KOEI●ACT●2月11日发售●1至2人玩●6800日元●记忆容量310KB以上●DVD-ROM
●对应8M记忆卡/DUAL SHOCK 2●http://www.gamecity.ne.jp/products/qs/ps2sengokumusou.htm
Test:风之使者、小志幽凉 Design:MW

武田信玄

类别	技能
猛攻	居合→铁壁 怒发→激昂→硬骨 活身→一の太刀 刚力→威压
武技	乘り崩し→皆传 练气→无刀取り 胜ち哄→强弹 鼓舞→虎乱
护身	忍耐→いなし 燕返し→蜻蛉返り 心觉→脱兔→意地 药活→千里眼

伊达政宗

类别	技能
猛攻	怒发→铁壁 活身→激昂→硬骨 威压→一の太刀 居合→刚力
武技	练气→皆传 虎乱→无刀取り 鼓舞→强弹 乘り崩し→胜ち哄
护身	脱兔→いなし 千里眼→蜻蛉返り 燕返し→忍耐→意地 心觉→药活

浓姬

类别	技能
猛攻	激昂→铁壁 居合→硬骨 刚力→威压一の太刀 怒发→活身
武技	鼓舞→皆传 胜ち哄→乘り崩し→无刀取り 强弹 练气→虎乱
护身	燕返し→いなし 脱兔→蜻蛉返り 千里眼→心觉→意地 药活→忍耐

森兰丸

类别	技能
猛攻	怒发→铁壁 刚力→威压→硬骨 活身→一の太刀 居合→激昂
武技	虎乱→皆传 鼓舞→无刀取り 乘り崩し→强弹 胜ち哄→练气
护身	千里眼→いなし 燕返し→蜻蛉返り 药活→忍耐→意地 心觉→脱兔

新武将

类别	技能
猛攻	怒发→铁壁 活身→激昂→硬骨 威压→一の太刀 居合→刚力
武技	练气→皆传 虎乱→无刀取り 鼓舞→强弹 乘り崩し→胜ち哄
护身	脱兔→いなし 千里眼→蜻蛉返り 燕返し→忍耐→意地 心觉→药活

武将初期能力及MAX值

真田幸村

- 攻击力：50→172
- 防御力：60→194
- 间接攻击力：56→170
- 间接防御力：60→190
- 骑乘攻击力：56→170
- 骑乘防御力：60→190
- 移动力：100→180
- 跳跃力：135→175
- 回避力：130→180

服部半藏

- 攻击力：54→160
- 防御力：46→172
- 间接攻击力：64→194
- 间接防御力：56→180
- 骑乘攻击力：56→154
- 骑乘防御力：56→180
- 移动力：125→195
- 跳跃力：180→195
- 回避力：165→195

阿市

- 攻击力：44→146
- 防御力：60→186
- 间接攻击力：56→186
- 间接防御力：86→200
- 骑乘攻击力：44→142
- 骑乘防御力：56→180
- 移动力：125→195
- 跳跃力：165→195
- 回避力：160→190

上杉谦信

- 攻击力：56→194
- 防御力：54→174
- 间接攻击力：68→166
- 间接防御力：46→166
- 骑乘攻击力：70→200
- 骑乘防御力：48→166
- 移动力：60→150
- 跳跃力：105→155
- 回避力：80→150

明智光秀

- 攻击力：52→174
- 防御力：58→192
- 间接攻击力：52→166
- 间接防御力：64→194
- 骑乘攻击力：60→174
- 骑乘防御力：64→194
- 移动力：95→175
- 跳跃力：130→170
- 回避力：130→180

前田庆次

- 攻击力：60→200
- 防御力：56→176
- 间接攻击力：68→182
- 间接防御力：60→178
- 骑乘攻击力：70→200
- 骑乘防御力：60→178
- 移动力：90→180
- 跳跃力：150→200
- 回避力：120→190

织田信长

- 攻击力：56→176
- 防御力：58→190
- 间接攻击力：61→174
- 间接防御力：57→186
- 骑乘攻击力：66→178
- 骑乘防御力：77→198
- 移动力：100→180
- 跳跃力：135→175
- 回避力：120→170

石川五右卫门

- 攻击力：62→196
- 防御力：54→170
- 间接攻击力：80→200
- 间接防御力：46→162
- 骑乘攻击力：60→186
- 骑乘防御力：46→162
- 移动力：52→140
- 跳跃力：115→165
- 回避力：80→150

阿国

- 攻击力：55→186
- 防御力：52→172
- 间接攻击力：48→146
- 间接防御力：53→170
- 骑乘攻击力：60→190
- 骑乘防御力：53→170
- 移动力：65→155
- 跳跃力：105→155
- 回避力：75→145

女忍者

- 攻击力：44→148
- 防御力：48→174
- 间接攻击力：60→190
- 间接防御力：64→188
- 骑乘攻击力：52→150
- 骑乘防御力：64→188
- 移动力：131→200
- 跳跃力：181→200
- 回避力：171→200

杂贺孙市

- 攻击力：50→170
- 防御力：56→190
- 间接攻击力：72→200
- 间接防御力：70→200
- 骑乘攻击力：70→170
- 骑乘防御力：56→190
- 移动力：90→170
- 跳跃力：125→165
- 回避力：120→170

武田信玄

- 攻击力：52→188
- 防御力：80→200
- 间接攻击力：44→142
- 间接防御力：82→200
- 骑乘攻击力：52→182
- 骑乘防御力：82→200
- 移动力：55→145
- 跳跃力：90→140
- 回避力：75→145

伊达政宗

- 攻击力：46→152
- 防御力：54→180
- 间接攻击力：56→186
- 间接防御力：52→176
- 骑乘攻击力：60→158
- 骑乘防御力：76→200
- 移动力：125→195
- 跳跃力：160→190
- 回避力：165→195

浓姬

- 攻击力：53→166
- 防御力：54→188
- 间接攻击力：65→178
- 间接防御力：69→198
- 骑乘攻击力：56→170
- 骑乘防御力：68→198
- 移动力：100→180
- 跳跃力：130→170
- 回避力：120→170

森兰丸

- 攻击力：52→158
- 防御力：54→180
- 间接攻击力：60→190
- 间接防御力：64→188
- 骑乘攻击力：52→150
- 骑乘防御力：64→188
- 移动力：125→190
- 跳跃力：155→185
- 回避力：160→190

动画取得条件

OPENING（オープニング）

动画名称	取得条件
タイトルオープニング	游戏初期
风林火山、动く	用真田幸村、上杉谦信、武田信玄或女忍者开始无双演武
倾奇者二人	用杂贺孙市或前田庆次开始无双演武
敦盛	用服部半藏、阿市、浓姬、织田信长或新武将开始无双演武
怀刀	用明智光秀或森兰丸开始无双演武
落し物と赠り物	用阿国或石川五右卫门开始无双演武
奥州制霸	用伊达政宗开始无双演武

ENDING（エンディング）

动画名称	取得条件
真田幸村	真田幸村路线A的“大坂夏之阵”的任务6成功的情况下过关
前田庆次	完成前田庆次“川中岛腕试”
织田信长	完成织田信长路线A的“安土城夺还战”
明智光秀	完成明智光秀路线A的“岐阜城潜入”
石川五右卫门	完成石川五右卫门路线A的“五右卫门大暴走”
上杉谦信	完成上杉谦信路线A的“川中岛宿命战”
阿市	完成阿市路线A的“本能寺之变”
阿国	阿国“安土城之舞”任务5成功的情况下过关；或石川五右卫门路线B的“安土城之舞”任务5成功的情况下过关
女忍者	女忍者路线A的“大坂夏之阵”的任务7成功的情况下过关
杂贺孙市	完成杂贺孙市“安土城潜入”
武田信玄	完成武田信玄路线A的“山崎之战”；或完成真田幸村路线B的“山崎之战”
伊达政宗	完成伊达政宗路线A的“本能寺乱入”
浓姬	完成浓姬路线A的“岐阜城潜入”
服部半藏	完成服部半藏路线A的“大坂夏之阵”
森兰丸	完成森兰丸路线A的“岐阜城潜入”

实机ENDING（实机エンディング）

动画名称	取得条件
真田幸村	真田幸村路线A的“大坂夏之阵”的任务6失败或未发生之前过关；或女忍者路线A的“大坂夏之阵”的任务7失败或未发生之前过关
前田庆次	没有达成第五关出现条件的情况下完成“小田原城潜入”
织田信长	完成织田信长路线B的“山崎之战”
明智光秀	完成明智光秀路线B的“山崎之战”
上杉谦信	完成上杉谦信路线B的“姉川之战”
阿市	完成阿市路线B的“本能寺之战”
阿国	阿国第五关“安土城之舞”任务5失败的情况下过关
女忍者	完成女忍者路线B的“小田原城潜入”
杂贺孙市	没有达成第五关出现条件的情况下完成“京洛抵抗战”
武田信玄	完成武田信玄路线B的“川中岛宿命战”
伊达政宗	完成伊达政宗路线B的“小田原城潜入”
浓姬	完成浓姬路线B的“安土城潜入”
服部半藏	完成服部半藏路线B的“大坂城潜入”
森兰丸	完成森兰丸路线B的“安土城防卫战”
阿国．织田信长	阿国“大坂之舞”夺取1个据点后，击倒信长及浓姬以外的武将，并与信长接触，之后击倒浓姬
阿国．浓姬	阿国“大坂之舞”夺取1个据点后，击倒信长及浓姬以外的武将，并与浓姬接触，之后击倒信长
阿国．杂贺孙市	阿国“大坂之舞”守护全部据点，击倒浓姬后，击倒信长以外的武将，并与信长接触
阿国．明智光秀	阿国“伊势长岛之舞”达成任务5
阿国．森兰丸	阿国“伊势长岛之舞”达成任务3
阿国．服部半藏	阿国“伊势长岛之舞”达成任务7
阿国．真田幸村	阿国“川中岛之舞”达成任务11
阿国．武田信玄	阿国“川中岛之舞”达成任务5
阿国．上杉谦信	阿国“川中岛之舞”达成任务8
新武将1	完成新武将路线A的“大坂夏之阵”
新武将2	完成新武将路线B的“大坂夏之阵”

其他（その他）

动画名称	取得条件
スタッフロール	完成无双演武一次
コーエーインフォメーション	游戏初期

战国历史篇

年表	战争
1553	川中岛之战
1560	桶狭间之战
1567	稻叶山城攻略
1570	姊川之战
1570	山崎枪击
1572	三方原之战
1574	伊势长岛歼灭战
1575	长筱之战
1575	越前讨伐
1582	本能寺之变
1582	横越伊贺
1582	山崎之战
1600	上田城防卫战
1615	大坂夏之阵

自从着桶狭间之战杀死今川义元，并吞拼美浓后，织田的实力急速成长，而信长也开始更大的势力扩张计划。1568年，成功上洛的织田信长，以将军足利义昭为傀儡，试图藉此号令各地大名。但当义昭察觉自己只是一名傀儡后，就暗地与各地的大名通讯，策动驱逐信长的计划。然而，义昭暗中的举动，其实早在信长的把握之中……

金崎退却战

1570年4月20日，信长以讨伐背叛幕府的若狭土豪武藤上野介为藉口，起兵3万从京都向越前出发。但信长真正的目的并不是武藤上野介，而是暗中承诺义昭驱逐信长的越前朝仓家。4月25日信长的大军越过若狭与越前的国境，入侵越前的敦贺郡，并在当地的妙显寺设置本阵，同时派军向朝仓的支城手筒山与金崎进军。

由于织田军突如其来的袭击，朝仓军并没有作防备，27日织田军便越过了木芽谷，向朝仓的居城一乘谷逼近。原本信长的领地与朝仓氏之间并无连接点，只是通过盟友浅井氏的领地近江前往越前。然而，浅井与朝仓是多年的盟友，在朝仓面临生死存亡的一刻，浅井的当主长政，也就是信长的妹夫，决定破弃与织田家的盟约，从织田的背后进行夹击。得知此情报后，信长决定马上撤退回京，而因此事也导致织田与浅井之间的同盟正式的决裂。

姊川会战

由于预早接到浅井背叛的情报，加上盟友德川家康的协助，信长在4月30日终于成功退军回京。5月21日，信长在近畿一带配置了军团后，正式领军回到美浓的岐阜城。另一方面，朝仓氏的当主义景，在5月11日派遣一族的部将朝仓景镜，率领着2万的大军向近江进发。

面对着敌人大军压境，信长一面公言“六月决战”，另一方面则派遣部下羽柴秀吉前往近江与美浓国境接壤一带，对浅井的家臣进行劝降工作。6月17日，接到朝仓收兵退回越前的消息后，信长就正式从岐阜出兵。

6月21日，织田浅井两方的正面交锋终于展开。信长旗下大军，开始对浅井家居城小谷进行攻击。在小谷城西南4公里的虎御前山设阵的信长，经过与家臣的商议后，最终决定放弃牺牲较大的攻城战，退军回到姊川一带，包围浅井的支城横山，藉此引诱浅井军出城进行野战。

6月25日，浅井长政期待已久的朝仓援军终于抵达近江。然而到来的援军人数竟然只有1万，与一个月前到来增援的兵力相较减少了一半。加上长政自身的5千兵力，全军也就只有1万5千人。相对信长方面，在加入德川家的5千援军后，兵力增至2万5千之多。6月27日，合流后的织田・德川联军，与浅井・朝仓联军开始在近江的姊川两岸对峙。

6月28日清晨，两军布阵结束。虽然史书上没有清楚记载到底是哪一方先开始进攻，但可以肯定的就是首先开始战斗的是双方援军德川与朝仓这两个军团，随后织田与浅井两方也展开了混战。在这场战斗中，两队联军中兵力较多的军团，都不能取得优势。与朝仓军战斗的德川军，成功将大军逼至朝仓军的本阵；然而织田的军团，则相反的被兵力相差四倍的浅井军逼近本阵。幸好此时在横山的织田军家臣稻叶一铁、氏家卜全等人，向浅井军的侧面进行突击，才使形势逆转，原本占有上风的浅井军反被织田的军队节节逼退。这一场惨烈的激战，最后以织田与德川的胜利为终结。虽然眼看浅井・朝仓联军退回小谷，但由于军队已经相当疲惫，加上攻下小谷城并非容易，因此信长下令停止追击。这场战事由黎明开始，直到下午2时左右才完结。然而，姊川之战的结束，同时也是信长生涯最困难阶段的开始，因在信长回到岐阜后，传说的“信长包围网”也正式展开……

战国第一美人

本次为各位介绍的角色，是信长的妹妹，同时也是浅井长政的妻子——织田市。在游戏内，阿市是一个活泼好动的女孩，而现实中的阿市是怎样便不得而知了。因为在战国社会是重男轻女的，在史书上根本不会看到有关女性历史人物的记载，唯一知道的就是这名魔王的妹妹，被传为“战国第一美人”。

对于阿市的资料，可说是十分零碎，有大部分的内容都并不清晰，唯一可以肯定的，就是她的一生很坎坷。出生在大名之家的女孩，自小便注定要成为政治婚姻的牺牲品，然而阿市不但失去择偶的权利，随着信长进军越前，织田与浅井的关系的交恶，等待着阿市的，就是兄长与丈夫的互相残杀。

在金崎退却战中，就有传说指阿市利用“袋中的豆”来提示信长被浅井所出卖。在小谷城被攻陷前，心里知道必败无疑的长政，最后将阿市与三名女儿送到信长之处。虽然阿市的三名女儿得救，但与长政诞下的男孩却因为是浅井家后代的关系而被信长杀死。阿市的丈夫——浅井长政的头骨，更被信长下令工匠将其漆制成酒杯，用来与部下举行的酒会中乘酒。

在本能寺之变后，号称魔王的织田信长从此消失，然而阿市的悲惨命运却还没有结束。在信长死后，织田家的元老为了决定后继问题，于是便在织田的老家清洲城举行了一次会议。在这次“清洲会议”中，由于羽柴秀吉获得提案，从而使原本以为可以成为新当主的织田信孝深深不忿，于是便将阿市嫁给秀吉的死对头柴田胜家，结成对抗秀吉同盟。然而面对着已经掌握到天下大权的秀吉，胜家最后也落得惨淡收场。

传说中，由于先后两次将阿市丈夫害死的都是秀吉（小谷城，以及北之庄都是由秀吉率领大军攻陷的），因此当秀吉劝说这位主君（信长）的妹妹出城时，根本得不到回应。最后这位传说中的美女，与柴田胜家一起在北之庄的天守阁放火自尽，解放了自己痛苦的一生。

©2003 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

戦国無双
SENGOKU MUSOU

《战国无双》中虽然收录了很多不同的战役，不过真正在史实中发生过的，大部分都与信长有关连，而本次为各位介绍的战役也是"信长关联"战役之一。

战国历史篇

石山合战

1570年，在织田·德川联军与浅井·朝仓联军的姉川的一战后一个月，乘着信长引兵退回岐阜之际，近畿的大名"三好三人众"为了回复自己在畿内一带的势力，便与当时日本最有力的寺院石山本愿寺，以及浅井家和朝仓家联合，组成对抗信长的联盟。从此开始了长达10年之久的"石山合战"。

8月20日，织田军从岐阜出兵，沿着南近江据点前进，23日到达下京的本愿寺，25日渡过淀川，在河内的招提寺设阵。翌日，织田军正式与三好军开战。双方的小规模战斗一直持续，与此同时信长下令本愿寺的当主显如将石山本愿寺破弃，并驱使大军向接近本愿寺的天王寺与天满之森进发。不知道有意还是无意，这时织田军的布阵，刚好形成包围石山本愿寺的形势。

9月5日，本愿寺向门下的弟子发出讨伐信长的檄文，而接到命令而前往本愿寺增援的纪州门徒中，有一名盘踞着杂贺一带姓铃木的佣兵首领，这便是传说中的"杂贺孙市"。

传说的佣兵——杂贺孙一

"杂贺孙市"，正确来说应该叫"杂贺孙一"，由于"市"和"一"的日文发音(いち)相同，因此才被后人所混淆。"杂贺孙一"这个名字与著名的忍者"百地三太夫"和"风魔小太郎"等人的名字同样，其实并非他们本人的真名，而是代代相传的组织首领称呼。"百地三太夫"是伊贺忍者的首领，"风魔小太郎"是风魔忍者的首领，而"杂贺孙一"就是纪伊的杂贺众首领。

我们现在所听说的"杂贺孙一"，通常是指在石山合战时率领杂贺众对抗织田军的铃木重秀。所以都会认为杂贺孙一是一名与"第六天魔王"织田信长等权贵对抗，保护弱者的英雄。然而事实上，真正的杂贺孙一又到底是怎样的一个人？

铁炮的传入

公元1543年，也就是日本战国的天文12年，随着葡萄牙商船的越洋到来，名为"铁炮"的新式武器正式传入当时还使用刀剑等冷兵器的日本。虽然当时大部分的日本人都只视铁炮为玩具，然而一部分拥有先见之明的日本人，却率先把铁炮为武装，组织成当时最精锐的兵团。

当时位于日本最大的港口——堺的南面，纪伊国内纪之川河口的三角洲一带，有着五个不同小土豪势力，它们分别就是十庄、宫庄、中庄、南庄和杂贺庄。自从纪依大名畠山家没落后，纪伊就由国内的土豪以共和国的形式所支配。当中统领杂贺庄的铃木氏，由于接近堺港，因此很早便接触到铁炮这种新武器，加上铃木一族的先见之明，所以就出现了战国最早以铁炮为主力武器的兵团——"杂贺众"。

杂贺众势力分布

正义的朋友！纪伊杂贺众？

纪伊的杂贺众，最初并不与各大名作对，反而是为他们卖力。杂贺众与其他的军团不相同，他们并非为了"上洛"、"统一天下"等理想而战斗，更不是为了维持正义、保护和平这些的伟大理由……原因只有一个，就是"钱"。

一如前文所提及，杂贺孙一是"传说的佣兵"，他旗下所率领的杂贺众，当然也是佣兵军团。在"石山合战"开始以前，杂贺众一直从事着这种佣兵生活，为了金钱而在日本各地从事"战斗"这种杀人的工作。

多年来都只为金钱而战的杂贺众，到底为什么会与当时如日中天的织田信长对抗呢？原因就是本愿寺了。虽然杂贺众是以杀人为生的佣兵，但杀得人多了，思想上多少会出现恐惧和混乱，必须找寻心灵上的安慰，因此在纪伊一带佛教的影响力相当大，尤其是石山本愿寺的一向宗。杂贺孙一本身也一名一向宗的门徒，在接到本愿寺发檄讨伐信长的勒令后，杂贺孙一也就率领着门下的杂贺众与织田军对抗。

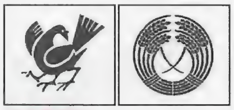
山崎枪击战？

1570年9月9日，正当信长将本阵移往天满之森，向"三好三人众"的军团作出总攻击之时，远里小野、住吉、天王寺一带，突然传来炮火，这就是杂贺众与织田军首次对抗了。为数近2万的杂贺根来汤川土豪军团，以多达3千杆的铁炮，向织田军作出连夜的炮击，展开了战国史上少有的炮击战。

《战国无双》中以孙市为主角的"山崎枪击战"，相信就是指这场的战事吧！不过实际上这次枪战发生的地点并不是山崎，而且狙击事件的主角也根本不是杂贺孙一！

真正的"狙击信长"事件，其实是在上述事件数个月前，信长从越前撤退时所发生的。而执行阻击并的非杂贺孙一，而是受南近江六角氏所委托的杉谷善住坊。当然在枪击中信长并没有被击中，子弹只是在其身边擦过而已。

杂贺孙一的生涯


铃木家家纹

随着信长改变战略，敌人便被逐一击破，在支援本愿寺的毛利水军被切断前进路线后，支援石山的纪伊土豪们，最终也躲不了织田军的讨伐。1577年，织田的大军向纪伊进发，在压倒性的军力面前，铃木重秀只能投降。然而在停战不久后，由于与织田的重臣土桥氏不和，铃木氏再次受到织田军的讨伐，但在杂贺众的奋战下，成功将织田的讨伐军击退。

1582年，在织田重臣丹羽长秀的急袭下，杂贺众被打得无反抗之力。然而"本能寺之变"的发生，使铃木重秀再度幸运地避过一劫。1585年，由于根来众与德川家康亲近，因而使丰臣秀吉十分不满，并再次发动的纪伊征伐，结果令根来、杂贺全灭。不过这次纪伊讨伐中，重秀的身分并非站在杂贺众一方，而是丰臣军旗下的一员！而重秀的父亲铃木佐大夫，也中了藤堂高虎之计而死。由于旗下的杂贺众已经不复存在，铃木重秀从此过着退隐的生活。

还有一种说法指重秀的兄弟，铃木重朝才是杂贺孙一。在关原之战中，加入西军并在攻略伏见城之战中立功。然而后来亲近伊达家，而受到家康的惩罚，被逼过着浪人的生活。不过后来家康赏识重朝的才能，就将其收归帐下。在关原之战后，便成为水户藩德川赖房的部下。

© Sony Computer Entertainment Inc.

●SCEI●2003年11月27日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量49KB●价格6800日元
●http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

WILD ARMS-Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

EX.file key

所谓“EX.file key”是用于观赏本作的人物插图及MOVIE片段等要素的道具，假如大家有玩过《WILD ARMS 3》的话，相信对“EX.file key”会有一定的认识。但是本作与《WILD ARMS 3》稍有不同，单独一条“EX.file key”已可欣赏一种要素，无须集合来使用。以下为大家介绍一下各EX.file key的内容及取得方法。

FILE内容	取得条件
1.EX.NEW GAME	艾玛解除“尼利迪亚之棺”的机关，从宝箱中取得
2.STATUS	从艾诺寺庙2的宝箱中取得
3.插图1	在タージェン村用99枚“1ギミルコイン”来交换
4.插图2	在サーフ村向使用GOODS“スクリュースタッフ”
5.插图3	古兰修道院完成全部BGM音乐后，从スザンヌ手中取得
6.插图4	击倒フォトスフィア的麦撒后取得
7.插图5	把全部GOLEM击倒后取得
8.插图6	在古兰修道院阅读全部短篇小说后，从トリッシュ手中取得
9.插图7	在亚达希特的黑市中以9999999G购入
10.插图8	开启383个宝箱后，击倒ティムミー的黑色宝箱后取得
11.角色图鉴	パンデモニウム的宝箱中取得
12.怪兽图鉴	收集怪兽图鉴50%以上，然后ティムニー的ウィルバー手中取得
13.声音集1	路迪LEVEL达到100，战斗后取得
14.声音集2	札古LEVEL达到100，战斗后取得
15.声音集3	丝莉亚LEVEL达到100，战斗后取得
16.声音集4	珍LEVEL达到100，战斗后取得
17.声音集5	捷度LEVEL达到100，战斗后取得
18.声音集6	艾玛LEVEL达到100，战斗后取得
19.声音集7	地图踏破率达到100%后，从ミラーマ的圆脸猫仔身上取得
20.声音集8	秘密花园把全部道具的品种改良到最高LEVEL后，从玛莉爱露手中取得
21.声音集9	与マルドウーク的マザーフリード战斗中，从对方身上盗取
22.声音集10	把ABYSS的RAGYU．O、RAGYURA(完全体)击倒后取得
23.OPENING MOVIE	完成全部PUZZLE BOX后，在ヤード的パキータ手中取得
24.ENDING MOVIE	与マルドウーク的ジークツヴァイ战斗时，让对方受伤达7000以上，之后用“ラッキーシュート”
25.EVENT MOVIE	得到アイテムチェエウカー后，在坐标X:16902、Y:7890的地方找到

丽迪的烦恼

从布密兰口中听到“科达斯法亚”西面岛上正进行邪恶的研究，路迪等人在半信半疑下决定前去查看清楚。留意原本被雪山包围着的魔族大本营“科达斯法亚”已在地图上消失，现在只好向着雪山西面一直航行，不久，终于发现敌人的研究设施“恶魔研究所(ドモンズラボ)”(X:23264、Y:19874)。与此同时，魔族骑士的丽迪哈姬已身处“研究所”之内，她似乎困某些而烦恼着。

丽迪哈姬：“那男子的剑刃……为何人类的剑招竟然跟我相似……到底是什么人？好像以前曾见过……以前！？我的轨迹……相同轨迹的剑术……连续斩杀的战斗轨迹……对……轨迹是……记忆……为什么我……完全记不起？”

这时突然传来一个声音：“你了解一切……只不过完全忘记掉……尽量回想一下，将所有谜团揭开吧……将你的名字……将表示你存在的证明……！”

丽迪哈姬：“这个身体……好像不属于我……为什么？这种不协调的感觉……我究竟是……”

就在这时，亚鲁克撒也出现在“研究所”之内：“你就是丽迪哈姬，不是任何人。”

丽迪哈姬：“亚鲁克撒……你知道什么……”

亚鲁克撒：“是拒绝反应，意识与肉体的均衡变得混乱呢。你似乎想得太多了。但是，你仍然很美……看着你的时候，我的身体不由得羞耻地颤抖……但很快便转化成愉快的颤抖……隐藏在长袍之下是我丑陋的姿态，相比之下，你的身体就似是水晶一般……对……你是黑色的水晶……容易受损，但却非常美丽……”

丽迪哈姬：“可恶的家伙！竟然讨我便宜，还是想拿自己的生命来开玩笑？！”

亚鲁克撒：“令你讨厌吗？我只是将自己的想法讲出来，没有其他意思。哈哈。”

丽迪哈姬：“那又如何？”

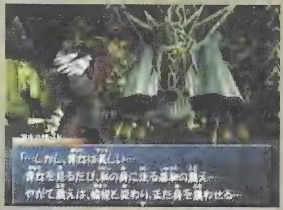
亚鲁克撒：“对了，这研究所里出现了入侵者……”

丽迪哈姬：“巫女与战士吗？”

亚鲁克撒：“对。为着守护‘黑暗泪珠DARKNESS TEAR(ダークネスティア)’免受那班家伙的破坏，所以特意到来找你商量一下……”

丽迪哈姬：“无须什么策略！打倒公主当然以剑刃来解决吧。”

亚鲁克撒：“说得对，其实我也非常忙碌……这里就交给你好了。散发着跟你一样光辉的黑暗泪珠，拜托你守护它了……哈哈哈……”



路迪等人来到研究所的“F:001”房间，北面和西北面各有一个出口，选择进入任何一方也可以，因为以后两边也需要走过。现在说明一下此研究室的情况，要想到达最深处的房间，必须先解除四个房间里的装置，而本攻略会选从北面的路线进入。走到“F:002”房间的上方，利用丝莉亚的“GOODS”引发出小龙卷风转动通道上的台座，旁边的石门便会自动打开，不过石门后的“F:003”房间中只有一颗巨大的水晶(隐藏BOSS)。

进入“F:002”房间上方北面的门口，“F:004”房间的地面上有两个按钮，启动后巨石墙会升起，不过经过一段时间会回复原状。通过这机械的方法很简单，首先避开面前的按钮走过石墙，然后回身以札古的“GOODS”放出肯巴触碰按钮，令原本升起的石墙降下，接着尽快走过。经唯一的出口到达“F:005”房间，这里的北面和西北面分别各有一个出口，首先选择走入上层北面的那一方。

“F:006”房间中央有一个平台，上面布满绿色的方格，只要踏过这些方格就会转变其颜色，当方格全部变成红色的话，出口的石门便会打开，不过留意每个绿色方格只可以踏上一次，否则便要重新来过。选择从西面楼梯登上平台，很轻易便可走过所有方格，令机关顺利解除。经出口进入“F:007”房间，房中有一部巨型装置，上前与“研究员”交谈后随即发生战斗，不过对手是几名喽罗魔物，非常容易便将它们击败，继而将装置

的电源关掉。顺带一提，整个研究所里碰上的魔物，大多数的弱点是水属性。

解除第一个房间的装置后，一行人经原路折返“F:005”房间，接着走入西北面的出口。在“F:008”里拿取宝箱物品后，从下方的出口离开。在“F:009”房间的宝箱内，路迪获得新的ORIGINAL技“ハウンドマイン”，是一招范围性攻击，威力与通常攻击一样。来到“F:010”房间，这房中除了放置有宝箱之外，另外还有三个出口，分别是北面上方、南面下方、西南面下方。首先进入北面上方的出口，“F:011”房间内又有一个平台机关，跟之前一样需要令全部绿色方格转为红色。不过本次的情况比较特别，从左或右任何一方走上平台，也无法一次过踏遍全部绿色方格，应该怎样做才好呢？路迪等人需要首先从西面的楼梯登上平台，踏遍平台北面上半部分的绿色方格，然后从平台边缘跳落地面，接着由东面的楼梯返回平台上，完成西面下半部分的绿色方格。

解除机关后从出口离开，“F:012”房间里有一部巨型装置及一名研究员，上前交谈后把魔物消灭，接着关闭装置的电源。解除第二个房间的装置后，折返“F:010”房间，接着选择走入西南面的出口。“F:013”房间内也有一部巨型装置及一名研究员，以同样方法消灭魔物后将装置的电源关上。顺利解除第三个房间的装置，接着从南面的出口到达“F:014”房间，拿取宝箱的物品后从东南面的出口离开，“F:015”房间内除了摆放着宝箱之外，也设有巨型装置及研究员，击倒魔物及关闭装置电源，终于成功将全部四个房间的装置都解除了。

返回“F:010”房间，从南面出口来到“F:016”，房中再有一个平台机关，首先选择从东面楼梯登上平台，踏上东北面一小部分的绿色方格后跳落地面，然后从西面楼梯走上平台，将余下的方格转为红色。破解机关后东南面的出口便会打开，经此进入“F:017”房间，房中有四个三角水晶体，全数亮起是代表刚才已关闭四个房间装置的电源，现在北面上方的大门已打开，内里就是摆放“黑暗泪珠”的房间。

无法说出的过去

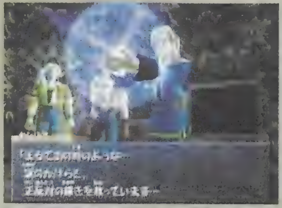
丝莉亚拿出“泪之碎片”对向“黑暗泪珠”，两者各自发放出耀眼的光芒：“宛如那时一样……与泪之碎片放出正反极的光辉……”

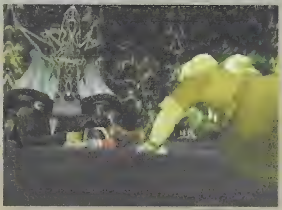
丽迪哈姬突然在房中出现：“那是泪之碎片的仿制品……黑暗泪珠。但是比起泪之碎片所释放的能量更强，发放着负极的光芒。”

札古：“哈姬！等了你很久了！你到底是什么人？那种剑术……我是不会忘记呢，那是……”

丽迪哈姬“你问的事我也想知……然而战士并不需要说话！战斗之中自会找到答案！！”

激烈战斗后丽迪哈姬终于被路迪等人打败，随即她的身体发生异样，外貌竟然变成一名人类的少女，札古看见此情况后大为震惊，就在这时，亚鲁克撒突然出现并将丽迪救走……





亚鲁克撒：“现在还不可以将黑暗泪珠交给你们。”

札古：“可恶！亚鲁克撒！！”

亚鲁克撒：“不要见怪，哈哈……”

在亚鲁克撒消失之后，札古情绪更加激动，不断挥拳打在地面上。

丝莉亚：“发生什么事？”

札古：“我的复仇……究竟为什么而做……为了什么而复仇……那家伙的刀术……为何会……我……我是……”

肯巴：“继续打地面就可以改变事情吗？冷静些吧，札古……这样只会弄伤自己的拳头。”

札古终于停下来：“肯巴……”

肯巴：“不用说什么，我们是好拍挡呢。”

札古：“对不起……现在头脑冷静了……”

丝莉亚：“札古……”

札古：“我从未说过自己的事情……不对，应该是不能说出来的大笨蛋……我无法面对公主……”

丝莉亚：“不要紧……现在先行离开吧，否则敌人的追兵会赶到。”

札古：“对，很抱歉，各位！喂，肯巴……时机一到，我会把一切说出。因为……我们是同伴。”

肯巴：“等待时机吧，好拍挡。”

BOSS BATTLE

再度与魔族骑士丽迪哈姬交手，本次她的攻击力比上次更加强，我方仍然要使用防守为主的战略。丽迪哈姬而本身的HP值是6400，经常使出单体或全体的强力刀技，除此之外反击的发生率非常高，应付策略上，路迪等人要常处于防御的状态“ガード”，以便累积较高的FP值来发动更具威力的攻击，以及减少因敌人反击而受的伤害。每次攻击最好只交由一名成员来发动，其余两人负责回复补给的工作，或者继续处于防御状态。再者，敌人的全体攻击“ハーケンテンペスト”大多数出现在3倍数的回合上，每当来到这些回合时防守更为重要。顺带一提，丽迪哈姬还懂得一招强力的爆炸性范围攻击“バーストブレイカー”，杀伤力达到1000HP以上，所以各成员的HP值必须常保持在70%以上。

被困亚空间

路迪等人离开“研究所”之后，突然之间一条巨大的光柱从天空的裂痕中射出，光柱击在地面引起巨大的爆炸，硬生生把各人抛到半空。

肯巴：“天空……犹如那时一样，天空裂开了！”

不久，魔族骑士捷古菲特在天空裂痕中出现：“黑暗泪珠是为了对付守护兽而开发的歼灭兵器……你们在它附近的行动，令计划出现障碍……我现在的希望是确实地让你们尽快死去。”

丝莉亚：“等等……”

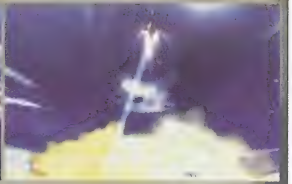
巨大光柱继续接连从裂痕中射出，路迪等人只有拚命地躲避。

捷古菲特：“嘿嘿……以目前的准确程度，要击中细小目标似乎还未能够做到。然而，并非全无击中的可能……！”

札古忽然大叫起来：“公主！！！”

原来本次光柱似乎正正射向丝莉亚的位置，危急之际，路迪飞身上前迎救，二人虽然被光柱击中，但是身体完全没有丝毫损伤，反观四周的物件竟逐渐被吸向天空裂痕。

捷古菲特：“忘记了吗？闸口还有这种用法。既然无法击杀，就把你们送来我的地方……嘿，走入死亡大门吧，舞台已准备妥当……我用魔枪作出引导。”



画面一转，路迪等人已身处奇怪的空间内。

札古：“哎呀……究竟怎样了！？”

捷古菲特：“清醒了吗。欢迎来到次元狭缝。你们现在身处“闸门产生器(ゲートジェネレイター)”制造出来的亚空间。”

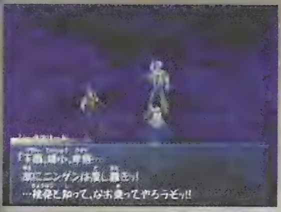
肯巴：“亚空间？换言之，在闸门里面吗？”

捷古菲特：“同时也是你们的墓地！”

这时一头魔物前来袭击各人，双方立时进入交战状态，这种魔物虽然懂得幻化成路迪他们的模样，不过本身的HP值和攻击力相当有限，很快已被击倒。

捷古菲特：“愚蠢及鲁莽，在亚空间内进行战斗……所产生出来的冲击波令亚空间出现不安定……有机会被吹飞到其他空间去。”

札古：“原来有这样的诡计……你这家伙在安全的场所眺望着我们。但是……那处是否一直安全，还是未知之数……你虽然设置了陷阱，不过也许是我们攻打你的最好时机。你等着瞧吧。”



捷古菲特:“下贱、矮小、卑俗……不可理喻的人类!只懂挑拨,放马过来吧!!来这里吧,我会好好招待你们!”

强光一闪,路迪等人已来到“闸门产生器”的“F:001”房间,首先走入东面上方的门口,经过“F:002”的弯曲走廊,在“F:003”房间里遇上魔族的“捷度”,他本次到来目的是阻碍各人前进。房屋中央的地板虽然被捷度毁掉,不过只要以札古的“GOODS”放出飞索直接击在捷度的身上,一行人就可以飞越对面。然而捷度仍死心不息,又再破坏另一段通道。同时由于他已有刚才的经验,所以不能用相同的方法来对付。这情况下可使用丝莉亚的“GOODS”技“チェンジスタッフ”击中捷度,把双方的位置换转。

继续往前走,在“F:004”房间内摆放着一个宝箱及回复用绿色水晶,当拿取宝箱物品之时,看见捷度以跳跃动作来打开出口的石门,于是札古便尝试在相同位置跳跃,果然成功将出口打开。经过“F:005”的弯曲走廊,来到“F:006”房间后走到楼梯下的升降台,转动圆形把手令升降台升起,途中捷度会转动墙壁另一边升降台的把手,令路迪等人身处的平台向下降,这时要用路迪的“GOODS”增强臂力,再次转动圆形把手令平台升起。

来到墙壁的另一边,在出口附近以札古的跳跃“GOODS”踏在地面按钮上,出口的石门应声打开。经过“F:007”的弯曲走廊,在“F:008”房间内捷度早已将铁丝网移开,想让路迪等人无法继续前行。然而想不到路迪调查墙壁下的装置时,竟然能够令它起动,铁丝网回来原来的位置,捷度的行动再一次失败了。一行人利用铁丝网走到对面,最后从上方的出口离开。

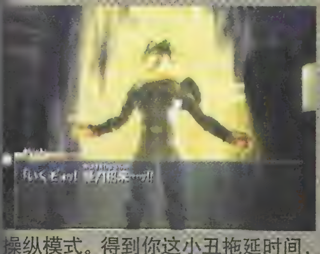
经过“F:009”的弯曲走廊来到“F:010”房间,要解开此房间的机关,必须启动东北方的把手。首先沿楼梯而上,踏在东南方地面的按钮,房中会出现白和橙色的GEM,之后必须在附图的位置使用丝莉亚的“GOODS”击中最南面的白色GEM,互相转移位置。为何要直接传送到这白色GEM的位置,原因有两个,第一,房间中央平台上的白色GEM是用于回程之时,第二,令橙色GEM变成方块后才拉动把手,回程时捷度会偷去中央平台的白色GEM,换言之把回程之路断绝。

舍身

经出口来到“F:011”房间,捷度派出巨人兵器GOLEM攻击路迪他们。不久,战斗结束后捷度从北面的门口逃去,而且更将石门锁上,必须在门边的装置上输入正确的密码才可开启。由于捷度临走前不断说着“PASSWORD(パスワード)”这个字,于是尝试把此文字输入,想不到如此简单便将封锁解除。终于在“F:012”房间里找到捷度,他已经是无路可逃。

捷度:“可恶,可恶!你们这些害虫!一直以来都在阻碍我的行动,现在要把你们处死!留心看着吧,不死身的躯体,亚鲁克撒给予的力量。来吧!怪力招来!”

就在这时某些装置被启动了,周围发生猛烈的震动。



丝莉亚:“简直是……世界在震动,这种感觉……”

捷度:“‘产生器’在起动!是谁下的决定?究竟是谁?”

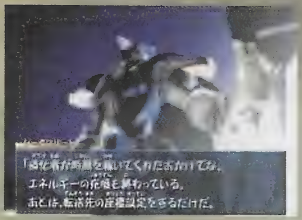
强光一闪,捷古菲特出现在房间里:“是我。”

捷度:“捷古大人?”

捷古菲特:“刚才是闸门产生器的全操纵模式。得到你这小丑拖延时间,能量的补充已经完成,接下来是转移目的地的坐标设定。”

捷度紧张地说:“大人!那样做的话,没有缩退炉的这个房间……”

捷古菲特:“使用转送系统,制造出一个模拟黑洞。”



捷度:“哎!果然是……”

捷古菲特:“人类很脆弱……不过让他们放肆起来,也许发挥出意想不到的力量。就像当日把我们母亲杀掉时……所以,在这里要确实地将他们解决。有了模拟黑洞便万无一失……只要花点心思,就可以制造出必死的圈套。”

此时,路迪一伙人已做好战斗的准备。

札古:“说着一些让人听不懂的废话!你为了得到力量,曾利用我们将自己的母亲杀害,你只懂干这种事!!”

捷古菲特:“不管怎样说……我已看中这个世界了。法鲁佳亚的天与地……最适合受我的支配!”

好不容易终于将捷古菲特击败。

捷古菲特:“在这里被打败……嗯……完全是意料之外……我期间得到的……法鲁佳亚的生命力……似乎不能忽视呢……如今将它断绝吧……!”

札古:“虽然不知你打算怎样,但是绝不让你继续乱来!!”

捷古菲特:“模拟黑洞会将一切吞噬……当然,我也不能幸免……不过,我不会破灭!因为我是世界的支配者,不会在这里终结!小丑!快去设定闸门的转送目的地!只要是人类无法生存的场所,任何地方也可以!哈哈哈!!结果会是喜剧或悲剧?去到目的地就会清楚!”

捷度:“不要乱来,大人……将我的性命……不对,打算将自己的性命怎样……算了,只有依着做……哎!我的一生只会被差使!好吧,不能自暴自弃!”

看见捷度有所行动,札古作出反应:“拍挡!”

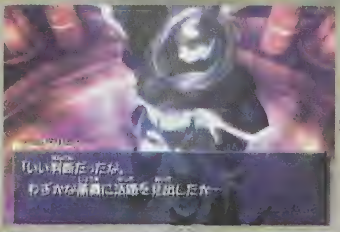
“交给我吧!”肯巴立即飞身上前,成功制止捷度启动闸门装置。

与此同时,路迪冲前撞向捷古菲特,企图将他推入模拟黑洞之中。然而下跌途中捷古菲特放出一条飞索,准确地缠住路迪的左腕。

捷度:“大人!”

札古:“路迪!”

捷古菲特:“判断很正确。从仅存的机会找出活路……那种力量……就是所谓‘希望’吗?然而那只是残酷的东西吧,随着时间的流逝,希望往往变为绝望。什么?嘿嘿,无论如何你也逃不掉呢……一起享受亚空间之旅的乐趣吗?我们的同胞……从彼撒斯古(ベルセルク)处听见过……你是我们的仿制品……回想一下吧!你一直与这世界不相容……不对吗?”



受到捷古的说话影响,路迪脑海随即浮现出过去的不愉快片段。

捷古菲特:“对了……那种力量就是我们同胞的证明……你本身的破坏力量……虽然你拥有ARM的力量,不过也无法弄断我的钢索。我与你的命运连系在一起,谁也无法离开这个舞台。转送目的地的坐标未确定,产生器将不会停止……距离极限只差一点点……嘿嘿嘿……好好享受终结的一刻吧!即使是强者也要任由命运安排吧……什么!?”

捷古菲特忽然露出紧张的神情,原来路迪此时举起ARM指向自己的左腕,一起枪响后捷古菲特跌入模拟黑洞里面。

丝莉亚:“路迪!你做了什么!”

同伴们立即赶上前察看路迪的情况。

札古:“竟然牺牲了自己的手腕吗?蠢材!我……这种事我已经不想再看见了!”

丝莉亚:“路迪?路迪!为什么……为什么这样做、无法避免受伤吗?”

这时模拟黑洞的范围急剧扩大起来。

肯巴:“产生器开始失去控制了……已经不行……这个末端装置已不能驾御……”

捷度:“捷古大人……全盘失败,糟透了……”

丝莉亚:“最重要的同伴!很想守护你们……可惜……我的力量办不到……所以,父亲、母亲……泪之碎片……请赐予我力量……!”

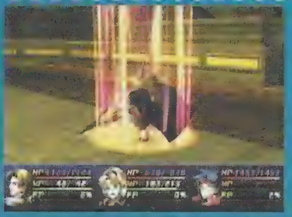
也许受到丝莉亚的说话影响,泪之碎片突然放出耀眼的光芒,路迪等人随即被带到神秘的空间去。

“请求你……将我们带回……法鲁佳亚……”

BOSS BATTLE

敌人是火属性的GOLEM，HP值约有6800，大多数使出物理攻击，因此战斗时最好常使用魔法“シールド”增加各成员的防御力，进行期间，敌人会出现储存能量的状态，这情况下可尽量向对方发动攻击，令敌人受伤的话，不但能够减低其攻击力，更有机会阻止储气攻击的发动。补充一点，敌人的弱点属性是“冰”，针对性使用属性魔法，能够得到理想的效果。

BOSS BATTLE



本次战斗对手是魔族骑士的领袖“捷古菲特”，拥有约6600HP值，以使出物理攻击为主，包括单体及全体性。除此之外，捷古战斗期间还会使出一招“カウンターフォーム”，这种状态下向他攻击，必定遭受反击，所以，不妨利用这段时间替各成员进行回复。战斗策略方面，首先不时要使用魔法“シールド”提升各成员的防御力，然后“ガード”防守状态累积FP量，接下来以强力的技向敌人集中攻击。

寻找1000年前的造物主

各人回复清醒之时，发觉已身处“亚达希特城下市镇”。

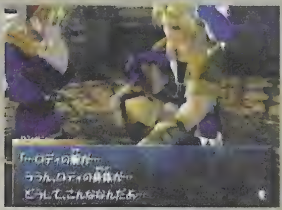
丝莉亚：“城下的……大圣堂？旅程开始的……场所……路迪！？”

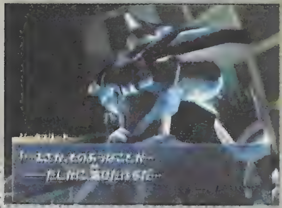
札古：“公主！不管是魔法还是药草，快替路迪进行治疗吧！”

肯巴：“究竟……是什么原因……路迪的手腕……嗯，路迪的身体……为什么会这样？”

丝莉亚：“说笑吧……曾经……一起展开旅程……为什么……这简直是……路迪……是机械的身体……我……我……”

札古：“公主！我很欣赏这家伙。任何时候为了守护别人，把自己当作盾牌般的家伙……完全不顾自己受伤的家伙……公主也是，如果喜欢这家伙的话，请不要说那种话……路迪……在颤抖……为保护我们而受伤，所以在颤抖……所以本次应该轮到我们保护这家伙了……与其说他隐藏自己身体的秘密，可能他本身也不知道……所以，害怕得颤抖……为着守护世界，与世界之敌战斗，自己却得不到世界的包容……跟世界之敌同等的存在。太残忍了……为何这家伙要被看成法鲁佳亚的外人……”





丝莉亚：“假如全世界也将你否定，我……即使只有我一个人，……也会留在路迪的身边……你并非孤独一人……在灵峰祖罗武山（ゼノム）发过誓，将来我会化为你的力量……”

肯巴：“我去找艾玛博士！你们不要走开！”

札古：“路迪身体的秘密……假如曾一起旅行的爷爷仍然在生……非常渴望救回这家伙！为什么我……这种重要关头总是无能为力……”

另一方面，掉进模拟黑洞的捷古菲特受神秘力量引领，安然返回魔族的大本营科达斯法亚。

捷古菲特“什么人……把我和魔枪引领至此……到底开什么玩笑！这里不就是科达斯法亚……麦撒的宝座吗？什么回事……与讨厌的麦撒一起进入冥府吗？闸门产生器的失控……我应该被卷入次元空间里去……反正我……已成为次元空间的亡者……消耗非常急剧……已不能再战斗了……但是……我没有消失！我是被选定为这星球的统治者！究竟是什么人？……对，我在次元狭逢时的确听到……呼唤我的声音，引领我到这里来的声音。要不然……是……理应已被消灭呢……”

奇怪细胞状物体从上方掉下，捷古菲特看见后害怕得全身抖震，细胞的体积不断变大，后来更将捷古菲特包裹着。

捷古菲特：“想把我吞噬吗？麦撒！”

画面一转，丝莉亚和札古已顺利把路迪带到艾玛博士的家里去。

艾玛：“镇静剂产生作用了……还算幸运呢……”

丝莉亚：“艾玛博士……”

艾玛：“以我的能力，相信无法达成大家的期待。很抱歉……而且很遗憾……觉得自己很可悲……”

肯巴：“那么，那样的话，路迪怎样啊？”

艾玛：“骨格、筋肉、神经系统……全部跟我们人类是相同的构造……只有一点，彻底不同的地方……那些全是极细小体积的机械群组合而成。就好像……近似传说中魔族的身体构造。”

珍：“不要胡言乱语！”

艾玛：“研究者等于真理的探究者，不会胡言乱语，我所讲的全是事实。接受现实，尽我们的力量去做，自欺欺人是无法救他的。现在要讲的事实，你们好好听着。路迪的身体与魔族的构造非常近似，留意只是近似，并非完全一样。估计路迪由目前失传的技术所创造出来。ARM与心灵连系在一起，操纵能力高，这些印证了他的出身。恐怕是1000年前大战期间诞生的人工生命体……”

札古：“路迪不是魔族！对吧？”

丝莉亚：“嗯，路迪也是法鲁佳亚上诞生的生命！”

麦达尼：“假如是制造出来的生命，与生命的创造者会面，不就可以把问题解决吗？”

珍：“说得对！只要那样做！”

巴索罗米：“但是……路迪如果是1000年前的生命，现在很难找到创造者。”

肯巴：“嗯，只有一个可能性！我们认识古代技术的造物主！认识唯一余下的艾诺族人！”

札古和丝莉亚：“花园的玛莉爱露！”

艾玛：“只要还有可能性存在，我们也要尽力尝试。”

札古：“我们把路迪带去玛莉爱露那处。”

丝莉亚：“艾诺族的玛莉爱露，一定可以帮助我们。”

艾玛：“船长，请准备好船只，这种非常时期，史特干达号是不可欠缺呢。”

巴索罗米：“海上的事情交给我吧！”

珍：“我们要做什么？”

艾玛：“相信路迪的伤势会康复吗？”

珍：“当然☆”

艾玛：“那么，我们准备一下在他康复后的事情，希望你来帮帮忙。”

珍：“什么事情？”

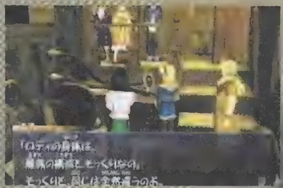
艾玛：“庆祝路迪康复，需要准备一些物品呢。现在带你们参观秘密基地，管家先生也一起来吧。”

丝莉亚：“大家为了你会尽努力……不用担心……你是不能取替的好同伴，一直以来努力地协助我们……所以，请你不要放弃……”

珍：“使命也好，命运也好，为了达成别人的目的而去做，变得没有价值了。人只会为着找寻自己目的而努力，我也是这样、为着自己认为重要的东西，绝对不会输给任何人！包括你在内！”

丝莉亚：“我也不会输，一起努力吧。”

珍：“算了吧，但假如路迪有什意外，不会就此算数呢。”



肯巴：“呀……麻烦了……”

札古：“什么？”

肯巴：“康复之时，路迪也许开始受苦了……”

札古：“不要说无聊的话，赶快把路迪带去玛莉爱露那处吧。”

有生命的金属

从这时开始，队中只余下丝莉亚和札古，战斗力大幅度降低，所以往后的行动应尽量避免不必要的战斗。一切准备就绪，离开“亚达希特城下市镇”向着南面的“秘密花园”进发，抵达后进入花园小屋与玛莉爱露会面。

玛莉爱露：“呀……到底……发生什么事……那，路迪先生……的手腕……”

肯巴：“令你吃惊很抱歉……现在把详细告诉你……”

丝莉亚：“不行了！镇静剂的效力已经……”

玛莉爱露了解一切后："终于明白了……原来这样……"

肯巴："全靠玛莉爱露的药草，路迪的痛楚减轻了……"

玛莉爱露："药草虽然能够减轻痛楚……不过那是'有生命的金属'……"

札古："什么有生命的金属……为何玛莉爱露会知道……"

玛莉爱露从架上拿出一件东西说："这也是有生命的金属……是一柄剑的碎片……所谓有生命的金属……是艾诺族和人类所犯的其中一种罪。模仿魔族的身体，模仿生命的形态……假如是轻微的伤势，与普通生命一样会自行痊愈，但是……这柄剑……及路迪的左腕……失去的部分是不能重生。现在的法鲁佳亚……对呢……现在的法鲁佳亚上，这种技术已失传，无法制造出有生命的金属。不过……与1000年前相同的世界……那里或者……"

丝莉亚："1000年前相同的法鲁佳亚……有这种地方吗？"

玛莉爱露："请跟我一起去'圣森之冢'。从那处或者可以去到1000年前的法鲁佳亚。"

虽然不太明白玛莉爱露的意思，但在别无他法之下只好依照指示前去南面的"圣森之冢"。抵达"圣森之冢"后走入后方的森林里，最后来到一个古老的祭坛上。

丝莉亚："从这里可以返回1000年的世界？"

玛莉爱露："1000年前……艾诺族把魔族战争中变得荒芜的法鲁佳亚舍弃掉……绿荫、清水……对于习惯与大自然一起的我们，荒芜的大地实在难以生存下去。适合艾诺族人生活的世界，已经在法鲁佳亚上找不到……于是艾诺族人把世界的一部分截断，把它改成漂浮于闭锁空间的小岛，创造出第二个故乡。那个世界称为艾诺界……艾诺界是保留着1000年前法鲁佳亚模样的世界……在艾诺界里，相信能够找到令路迪手腕回复原状的技术。"

札古："哎，镇静剂的效力越来越短了！玛莉爱露！快些把路迪带到艾诺界吧！！"

玛莉爱露："这个遗迹是法鲁佳亚与艾诺界连系的通道。只有艾诺族人能够令遗迹起动……对，使用艾诺的生命……巴斯姆(バシム)哥哥……请借给我力量……"

丝莉亚："玛莉爱露！你……将自己的手！"

其后玛莉爱露讲出一些难懂的话，接着强光一闪，各人已被带到艾诺界去。

札古："这里，就是艾诺界吗？"

肯巴："空气不同了……风也带来清凉的感觉……"

札古对着昏迷中的路迪说："已来到艾诺界……暂时再忍耐一下……"

丝莉亚"玛莉爱露突然变得非常衰弱……快些找寻地方让她休息吧……"

当丝莉亚等人走出艾诺界"圣森之冢"的时候，想不到随即遇见其他艾诺族人。

查活特(チャーチワード)："不会吧……竟然有人令冢起动了！？"

札古："我们是前来向你们求助的！"

奇里斯(ケネス)："我们艾诺与人类的关系已断绝……这里是我们的艾诺界，人类请赶快离开。"

丝莉亚："有人受了伤，没有你们的帮忙是无法痊愈呢！而且……这位你们的同伴也要找地方好好休息！"

查活特："那个女孩是咎人的妹妹……我们没必要帮助她……带她返回快将灭亡的世界吧！"

奇里斯："等等……随使让她们回去，有关冢的事可能被传开去。跟我们回村庄去，交由富卡尼路长老处置吧。"

艾诺界之行

不一会，各人已来到艾诺族村庄的长老家。

丝莉亚："请求你帮助路迪！"

札古："愿意帮忙吗？"

富卡尼路："从灭亡世界来的客人，请跟我来……你们希望借用艾诺的力量吗？为了医治那少年的左腕吗？"

丝莉亚："路迪是非常重要的同伴，为守护法鲁佳亚而战的同伴。"

富卡尼路："魔族又再开始侵略吗……但是，就算知道那同伴不是人类，你们仍然会相信他吗？与世界的仇敌魔族相当近似，你们仍然能够接纳吗？"

札古："就是因为相信和接纳，所以我们才会来到这里。其他相信和接纳的人，还在法鲁佳亚等待路迪回去！"

丝莉亚："大家很需要路迪，可说是他们的希望！他曾帮助过很多人，包括我在内……"

富卡尼路："当日与魔族大战时……艾诺和人类一起建造了八个巨人……"

札古："那就是GOLEM……绝对力量……"

富卡尼路："然而GOLEM会依随使用者的意愿，变成善良的力量，或者邪恶的力量。由于担心这一点，我们渴望让兵器拥有自己的良心……不知不觉行错了第一步。那就是"

Homunculus开发计画"。解剖捕获的魔族人身体，以有生命金属实行人造生命体Homunculus的开发……模仿出近似生命体的组织，能够适应任何状况和环境。不但能够自己思考和分析，推理能力更超乎想像，接近完美的人工智能。同时，针对魔族身体而开发的ARM，Homunculus能够轻易掌握来使用。可惜，Homunculus脱离了造物主的思想领域，变成了一种危险的杀戮兵器。结果，运作中的Homunculus被当作废弃物般处置，只有一部试验体封印在地底的深处……"

丝莉亚："即使这样，路迪绝不会是杀戮兵器！相反，他一直以善良亲切的心待人！"

富卡尼路："以人类的身份过活，真的能够培育出善良的真心？"

丝莉亚："全赖积彼得爷爷……在我们认识之前……一直与路迪生活的人。他以善良的心令原本只是兵器的Homunculus，转变成善良的路迪。"

富卡尼路："怎样令Homunculus改变，我们也办不到呢……把生命寄存于金属内的技术，在1000年前与法鲁佳亚一起被舍弃了。"

札古："呀！"

丝莉亚："那么路迪……"

富卡尼路："事到如今，已经无能为力……"

正当各人感到绝望之时，玛莉爱露突然出现："守护兽之剑……"

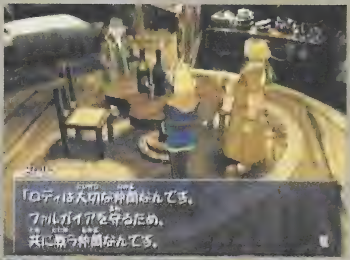
肯巴："玛莉爱露！快去休息一下吧！！"

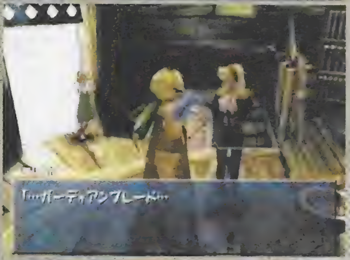
玛莉爱露："守护兽之剑是……用有生命的金属铸造成，守护之剑……假如是巴斯姆哥哥，必定……"

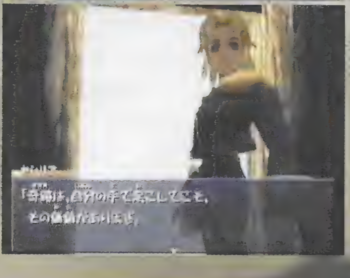
富卡尼路："你在说什么！守护兽之剑……"

玛莉爱露："在1000年前，失控而飞走了！！拥有无法制御的巨大破坏力，将法鲁佳亚变成地狱的东西！以丹罗积为中心，把世界变成沙漠荒野……我哥哥'巴斯姆'铸造出来的不完全守护兽之剑，所引起的大灾难的痕迹……"

富卡尼路："玛莉爱露为了补偿兄长的罪，独自留在法鲁佳亚。希望再次令沙海上长出鲜花……不想再度发生这样的过错……不能让世界灭亡……"







玛莉爱露："继续下去，法鲁佳亚真的灭亡……！我们背负着过去的罪孽而逃跑，生存下去。"

富卡尼路明白玛莉爱露的意思："巴斯姆在西面越过'森林监狱(フォレストプリズン)'的地方，独自一人在过活。"

玛莉爱露："嗯……请让我跟你们同行。大家让我学会永不颓丧的心，希望令巴斯姆哥哥也明白到。"

富卡尼路："凭着铸剑师巴斯姆的技术，说不定……不过假如再发生失控事件，世界、未来也会通通化为乌有……这样还要去吗？守护兽之剑的完成，相当于奇迹的出现。"

丝莉亚："奇迹由自己亲手去引发出来，这样才有价值。那是……绝对，绝对的"

富卡尼路："蠢材……奇迹要在适当的场会才会发生。"

●NAMCO●ACT●1月29日发售●1人玩●6800日元●记忆容量16格以上●DVD-ROM
●对应硬盘记忆／5.1声道●http://www.namco-ch.net/breakdown/index.html

BREAKDOWN

Text :电玩太郎 Design :SL

攻略完

© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

阻止火箭发射

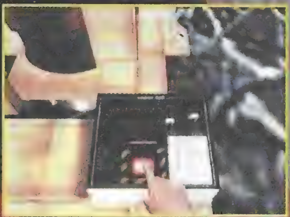
当我进入转为绿色防护罩的通道时，又听到军方通话："已经到了SIRO的深处。"另一边提醒："要留心那些强化战士。"，明显地在梦中对方说这些话时我还未到这里来。

沿路前进到达垂直通道的底层，再听到赞灵通话："听见吗？…这里的敌人攻势变更激烈！高尔，快来帮手！快赶过来！我尝试阻挡他们一会！"

接下来我经往上的垂直通道前进，由于我的跳跃已经大幅提升，因此往上前进事半功倍。到达第三层时又听到赞灵向我通话："高尔！你在哪里？我们无法再支持了！"

梦中赞灵死去的火箭发射台，本次已没有对方的尸体，我绕到发射台背后，看见赞灵正率领士兵使用激光炮作战，其中一名士兵见我赶到便道："他来了！"

我也不与对方多谈，直接杀上斜道上，看见左右两边共四个管状物陆续射出突击战士来，我便将他们逐一收拾（注：此战敌人虽然多，但同时间最多只有两名，而且他们并不会集中攻击自己，加上击倒他们后有能量可补充，所以打起来相当轻松）。



经过一番战斗后，终于将所有的突击战士消灭，赞灵便道："怎样，这就完了？高尔，你救了我们。"低他随即摇手道："但一切还未完结，这里还有一个倒数装置，我们可以利用它来停止SIRO的活动。快点，若该装置被破坏我们就完了。"

跟着我俩走到左手边橙黄色的仪器去，赞灵对我道："按下那个按钮！"

我按下那里的按钮后，装置便启动，大地便震动起来，并且看见那些本已准备升空的火箭逐一缩进地底去。赞灵也忍不住道："噢！天啊！"

地震慢慢地平伏下来，我们便静观其变，岂料隔了一会地震又再变得剧烈，那些本已缩下去的火箭竟然又再度出现。赞灵便骂道："狗屎！不好！它们又再出现。我们必须要破坏NEXUS，那是唯一的方法。"不过因为火箭要重新载入那些强化战士，所以它们的发射时间大大地推迟。

这时赞灵因为太疲倦而跪在地上，他道："最少我们争取到一些时间，高尔！你要了结此事，你要破坏NEXUS，那边是入口。我现在一团糟…我现在动不了。对不起，我也不想这样，若你完成将获得所有的荣誉，你这家伙应该…高尔，你的拍档在哪里？"

我便答道："她被擒了。"赞灵道："啊…你一定要救她！不能让任何同伴遗留在敌阵中。"然后他又喝道："走吧！去破坏那可恶的NEXUS吧！"

再战 SOLUS

这时供前进的通道防护罩也变成绿色，我沿路终于再次到达与SOLUS决斗的地方，就像我之前梦中所体验那样，我放下被困在容器内的雅力丝后，她对我道："戴力…逃走…"而SOLUS也在我背后说话："留下那女性，货物。"

我冲向SOLUS挥拳相向，对方又抓着我的拳头，然后问道："你准备好了没有？"然后把我推倒在地上。

跟着我便再与SOLUS战斗，由于我的能力已经大幅提升，加上已经有过与他对阵的经验，因此很快便把他击倒在地上。正如在梦中所体验，对方倒地后气定神闲地道："还未完。"

然后SOLUS一个弹跳再站起来，但是他见我没有半点讶异，便问道："为什么，人类…你不感到惊讶吗？"

他指着自己道："你已经知道我会这样？"接着摇头道："不管如何…我们在这回合了结此事！"说罢身体泛起白光，对我道："第二回合！"而我也凝神应战，由于今仗我已经拥有能令时间变慢的能力，因此与SOLUS可谓斗得难分难解（望：此战其实基本上与之前没有特别大的分别，主要是小心对方使用瞬间移动，遇上他发射光弹时就往旁边闪开，但也要小心对方的体力超乎想像的高，所以是场持久战。时常要留心自己的超能力棒是否已补满，有机会就使用）。

打了好一会见到SOLUS跪倒在地上，他道："这是第一次…SOLUS被打至跪在地上。"然后他又会站起来继续战斗（注：当对方倒地一次后，会较少使用光弹攻击，变成主动接近战）。

当SOLUS第二次跪倒在地上站起来后，他便冷冷地道："你会死得很快。"并再度展开激战（注：此时SOLUS的攻击会变得更加激烈，而且发射光弹时更是一口气多个齐射，变得较难闪避）。

第三次打得SOLUS坐倒地上后，本次对方却什么也说，显然他已经没有余力再说什么，我可不理会对方有什么感受，总而言之就是全力出击。

再次分道扬镳

经过接近五分钟的战斗，终于听到SOLUS发出惨叫声，然后他倒退着跌在地上，其身体也开始分解，却听SOLUS对我道："戴力…戴力！记着…我只不过是…NEXUS的手脚而已…"说罢他便化成光点消失。

同时我听到身后传来声音，回身看见中央的圆台泛起绿光，那显然是通向更深层的升降机。但我更担心的是雅力丝，我跑到她那里去，便看见对方爬起来，我伸手拉起对方。雅力丝这时脱力令整个身子倒向我，她有点不可置信地问道："我还活着…庶何我仍生存？"我便对他道："我改变了你的命运。"

雅力丝靠着我的力量站起来，她道："戴力你…难道…我一直在找寻你，我们曾在返回过去时分散了…而最后我终于都找到你了。"说罢她便与我拥抱，她在我的耳边悄场地问道："戴力…你记不记得来这里要什么？"

我答道："我来这里是破坏NEXUS。"雅力丝便正视我："对！"她义正词严地道："如果NEXUS继续存在，世界…我们的未来会没救。由现在开始，历史就掌握在你手。"

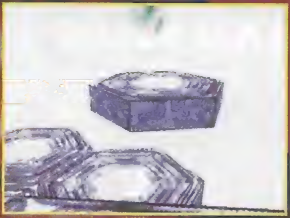
她摇着我的身子道："戴力…别让我失望，你必须破坏NEXUS去改变未来！你明不明白我所说的话？戴力！走吧！NEXUS应该在这里附

近某处。”跟着她又道：“多谢你，戴力。谢谢救了我。”

我与雅力丝走向那个升降机圆台中，可是当我进入后，绿色的防护罩立即转为红色，雅力丝却无法进入，她按着防护罩道：“这类似某些防护罩…！？”

她焦急地道：“可恶！我无法通过！”接着对我道：“直至你回来，我会找寻回地面的路！所以你要回来啊！答应我！求你！稍后见！”这时我所处的升降机台也开始下降，雅力丝便自我的视线消失。

连串极恶考验



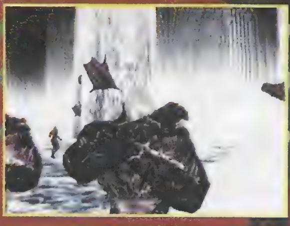
升降机一直地下降，仿佛没有尽头一样。当它终于停下来，发现身在一个看不见尽头的白色空间，而前方有一些由六角形方块组成的“道路”。我显然没有其他选择，于是顺着它们所伸延的道路前进，途中有不少地方需要我跳跃前进，直至到达一处有绿色防护罩的出口。

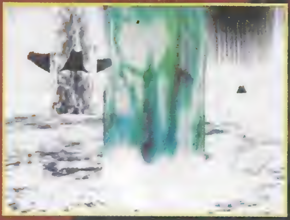
通过出口会到达另一个空间，本次可以看见那种怪异的墙壁，而那里不时传来震动。这里不时看见像结晶的柱升降，更将部分六角方块撞破。在我沿路前进的时候，也有不少结晶柱正好在我跳跃前进的地方出现，因此我必须看准时机才起跳（注：在这里跳不到下个六角方块固然会失足跌死，若被结晶柱撞到也会受很大的伤害，死去的话会由该空间再开始，因此不用担心）。

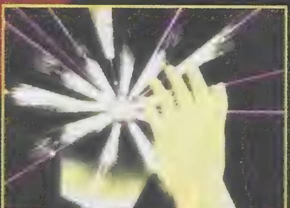
到第三个空间又是四周一片白，途中发现有研究员的尸体，于尸体旁拾到干粮补充体力。第四个空间再需要避过那些结晶柱。而第五个白色空间有许多倾斜了的六角方块，因此跳跃是我格外小心。

到了第六个空间又一次面对那些结晶柱子，不过本次柱子出现的间隔比之前更短，加上六角方块的距离也相当远，所以我更小心起跳的时机。终于我跳到一处令的停步的地方，因为那些柱子竟然无间断地出现，似乎没有可能通过。这时我记起自己有能令时间变慢的能力，于是发动，然后在结晶柱变慢的时候跳过去。

究极生死战







好不容易通过一连串的空间，终于到达较正常的道路，在那里发现另一名研究员尸体和干粮。我沿路前进至一个颇为广阔的空间，我隐隐感到不对劲，因为那里的柱子上有许多管状物，这时我更发现来的通道竟然自行封闭起来。

然后我暗骂自己的推测真准，因为随即看见五名突击战士从管状物射出，并且向我进逼。这时已经没路可逃，惟有硬着头皮应战（注：此战实在非常困难，因为敌人会围攻你，被包围的话基本上是必死无疑，因此要活用你的超能力，当敌人快接近自己时，同时按L和R以气浪将他们逼退，再上前攻击，并且多利用柱子来将他们分格开）。

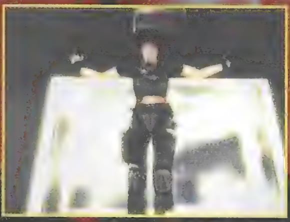
千辛万苦把五名强化战士消灭，但敌人却陆续有来，分别是超强化战士、隐形战士和突击战士以车轮战出现，到最后更变成多种战士混合出击，令我疲于奔命（注：其实捱过了五名强化战士后，其实往后反而会较容易，首先超强化战士只有三人，要活用他们行动缓慢的特点，再利用柱子分隔他们后集中火力对付其中一人，由于他们死后会遗下体力或超能力的能量球，所以小心应付不愁被打倒，往后的敌人也然）。

当我与大量混合敌人战斗了好一会，终于看见空间的中央现出类似之前升降台的绿色防护罩，同时那些战士也自动消失。我走进升降台中，防护罩便由绿转红，然后又向下降。

我的面前终于见到一个类似核心的东西，我不禁问自己：这就是NEXUS吗？当企图我走上前去时，NEXUS却泛起了一股黄色的光亮，而我也感到剧烈的头痛，最后惨叫着晕倒。

怪异的重覆体验

终于我又再有知觉，发现在一片白光之中，听到有人对我道：“喂，醒来吧，你是我们的最后希望。”但是声音却并不真切。



当我可看见东西时，我发现自己又身在最初梦见的研究所房间中，只是映像却变得很虚假，而且房间内到处都是向迹。我坐起身后看见面前有一个快速移动的光球，但是我没有理会。下床后又听到有人问道：“你觉得怎样？”而重覆着的说话声音也变得怪异。

这时我面前突然出现三名士兵，他们向我开枪，我只好挥拳将他们打倒，在打斗的时候却隐约听到雅力丝的叫喊道：“不行！”

当士兵们被打倒后，发现他们竟然像强化战士一样会消失。房间的门这时已开启，我便沿通道前进，走廊上依然血迹斑斑，并看见迎面而来的研究员陆续倒地死去及消失。又听到有人在问我：“你在做什么？”

当走到通往1号康复室前的分支路时，听到有人道：“停下！请停下来…”当我转身时又见到那个光球仍在我身边徘回。

我进入1号康复室去，然后重覆着以前梦中研究员问我的问题，可是我往上看那人显然已经死了，不过仍然无意识地回答着。然后我根据指示踏进红色的圆圈中，却看见面前的竟是身受重伤被吊起的雅力丝，未几雅力丝便跌在地上。我回看那已死的研究员，对方叫的前往2号康复室，而我回头看雅力丝，对方已然消失。

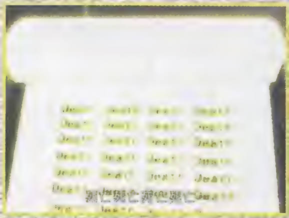
到2号康复室后，回想起要做连串的基本动作，我首先拾起放在桌上的0号匙卡，同时发现旁边有两份报告书，于是拿起来翻阅：

至：医疗组

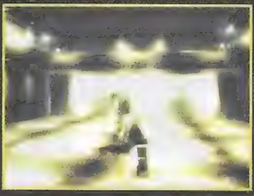
询问进入NEXUS地区的调查职员，投诉有倦怠感和不安感的人在增加，当中也有人出现幻听的问题，已派遣医疗职员去调查。

名称：受验者7

实验内容：T' LANGEN注射实验
19时35分：心跳数下降
20时1分：死亡
8时16分：注射EPINEPHRINE
8时26分：注射EPINEPHRINE
9时56分：死亡
9时57分：死亡
9时58分：死亡
9时59分：死亡
死亡死亡死亡死亡
死亡死亡死亡死亡
死亡死亡死亡死亡
死亡死亡死亡死亡
死亡死亡死亡死亡
死亡死亡死亡死亡



粉碎 NEXUS



第二份报告书应该是有关我的，可是内容却完全不合逻辑。接下来我用匙卡开门进行“训练”，在爬过矮通道时却突然有一名全身着火的研究员出现，令我也被灼伤了。攀过铁梯到高处后，却看见史提芬妮亚被人推下的一幕，只是变成我在她的身后看。

我跃到下层，则看见垂死的赞灵，说着在梦中他临死时所说的话。我爬过矮通道到需要利用旁边爬铁棒的区域，在那里却见到雅力丝正与两名士兵在对面战斗着，我到达后却看见雅力丝被士兵射杀，我立即将眼前的士兵收拾，然而打倒士兵后雅力丝的尸体也消失。

回到起点后一如以前所体验，会有人叫我前往3号康复室接受最后的测试。到达该房间后，首先去取角落桌上的手枪和弹匣，然后便要练习射靶，但那些靶竟然分别是史提芬妮亚、赞灵、至 力丝和格连。由于我知道那些人并非真正的他们，所以我也毫不犹疑将之射倒。

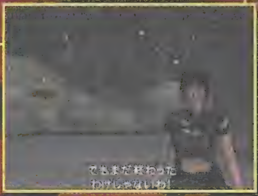
当我射击完毕后，看见前方近角落有什么东西出现，在听见听音叫我进行格斗训练时，前方的空间竟出现三名强化战士，以我现在的体质根本无法伤害他们分毫。

我上前走向角落，发现刚才出现的原来是“发达加速液”注射器，于是立即向自己注射，随即我回复自己的最强力量，同时周遭环境再没有那些昏黄的光亮。

取回力量后，我便可与那些强化战士战斗，可是却发现他们没完没了，这时我又留意到那个时常躲在我身后的光球。我于是发动慢动作能力，终于能看清楚光球的真面目，显然它就是一直控制着这里的关键，我不作细想便向它挥拳攻击，当打中光球后慢动作能力消除，那些强化战士竟自行收下。(注：此战如果不打倒光球是无法结束，而且发动慢动作能力是无法战胜光球。但大家要留意不断出现的强化战士，玩家可利用两次气浪将强化战士消灭，取得他们遗下的超能力能量后，便使用慢动作去对付光球，每次击中光球后那些强化战士会自行倒下，可取他们的能量回复超能力槽，但注意回复量并不多)。

终于我将那个光球打碎，自己又回到NEXUS面前，原来刚才是它令我产生的幻觉，本次我抓紧机会，冲上前去向NEXUS饱以老拳，成功把它轰个粉碎。该处也因为失去NEXUS的力量而分解，我则被那力量弹开。

SITE ZERO大脱走



接着我竟被送回SIRO初次与三名超强战士战斗的湖畔，不过那里已经倒塌。我知道这里已无法久留，连忙往桥那边跳去。到了桥上往前走时SIRO也开始震动，同时我见到雅力丝正站在前方：“我知道我会再见到你…但一切还未结束！快点！”说罢她转身走去，我跟着她跑，发现对方已准备了一辆吉普车。

我俩一跃而上，雅力丝道：“驾着它到SITE ZERO的出口，让我们活着离开！”当我驾着车撤退时，SIRO的震动变得更加厉害，雅力丝道：“SITE ZERO已开始解体！”

这时我听到军部通讯：“所有部队！立即乘坐直升机！要在4分钟内撤退！”雅力丝也道：“若我们赶上直升机便安全！我们现在立即往出口去！”

我驾车沿着海岸行驶，未几却见到那些强化战士，但是他们在失去NEXUS后也没有力量，碰上吉普车便告消失，同时我也听到士兵们的报告：“得救了！敌人停止活动了！重复！敌人已停止活动！”

我们通过绿色护罩后正面的山石会倒塌，正好让我们驾车通话，这时又听到军方通话：“ROMEO 115全部队伍，SITE ZERO已开始崩坍！我们无法来救援！要靠你们自己了！”

当我们越过一个山崖后，雅力丝报告时间：“还有三分钟！我们能否赶及呢？”(注：这时虽然没有时间显示，实其实已在进行倒数，所以如果慢吞吞的话会因为SITE ZERO倒塌而GAME OVER，不过正常情后下应可在还有一分钟的时间下到出口)

当吉普车越过之前军方与突击战士交战的山崖后，又听到军方通话：“这里是DELTA 6，出口在哪里！请给予指示！”雅力丝也提醒道：“快点！还有两分钟！”

我们通过有河流的区域后，便听到赞灵通话：“慢着！我们还要等候戴力！”但直升机师却道：“已是极限了！我们要脱离这里！”雅力丝便道：“听起来可以赶得及！我们最好也赶快！”

生死时速

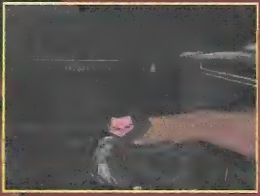
终于驶到SIRO的入口地区，只见一棵巨大的柱倒下横阻着去路，我俩只好绕道而行，雅力丝道：“我们不能死在这里，必须活着离开！还有1分钟！没有时间了！”

当我们通过绿色护罩时，雅力丝高兴地道：“好！我们到达出口了！加油！”但驶下斜坡尽头发现那里被倒下的岩石挡着，雅力丝当机立断：“放弃吉普车！走吧！”

我俩拚命往前奔跑，可是走了十多步两人都停下来，因为连接往另一边的桥竟已断掉了，雅力丝失望地道：“那条桥…！看来我们赶不及。”

此时身后SITE ZERO也正式倒塌，巨大的岩石如利刀一样切下，令我们所站立的桥也被砍断，开始慢慢往深渊倾斜，雅力丝道：“不！要倒塌了！我们应该怎么做？”

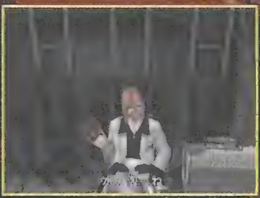
就在这时眼前出现曙光，原来赞灵他们并未离开，并且乘着直升机在我们面前出现，只听赞灵在吩咐机师：“再飞近一点！”雅力丝便对我道：“你先跳！”赞灵也道：“快点！这里快要崩溃。”(注：这时最好等直升机再飞近一点才跳过去，因为跳不到是会跌死，如此就要再一次驾驶吉普车逃生)

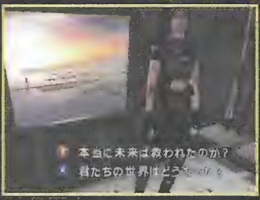


我成功跳攀上直升机，赞灵立即伸手拉我进机舱中。我坐在机舱内，担心着雅力丝能否赶上，可是却迟迟未见雅力丝出现，而桥已倒下，赞灵也叫道：“好了！走吧！所有人抓紧！”

就在我感到绝望的时候，终于看见雅力丝爬进机舱，也令我松一口气。

拯救两个世界





终于直升机都飞离SITE ZERO，我也真正地看到已经黄昏的天空。这时听见右边传来猫叫声，转头见到一只黑白纹猫自椅下走出来跳到史提芬娜亚的膝上，它就是我梦中所见到的猫，史提芬娜亚便轻抚着它道：“真高兴你能逃出，卡斯柏！”赞灵也道：“聪明的猫儿，竟懂得躲在直升机内。”

而我则听到格连的通话：“这是奥加华，戴力，你做得好，你拯救了世界。当然我们的研究已沉到海底…不过仍然说句恭喜。”想不到史提芬妮亚却微笑着道：“那是他所想…”原来她仍然持有那枚记忆一切的光盘，并小心地收起。

这时直升机外传来巨响，我探头看下去，便见到研究基地慢慢沉进海中，史提芬娜亚道：“研究所正沉下去。”一直没有开口的雅力丝终于道：“一切都结束了…”她终于都松一口气：“我们成功了…我们救回所有人，对吗？这个世界…以及未来。”

我忍不住问对方道：“未来真的已得救了吗？”

雅力丝答道：“目前世界将会和平…我希望如此。”而她随即看了自己：“但如果我仍在这里，而自己并没有改变，这代表历史会分为两个不同的部分，我想我的世界仍然与之前相同…但不要紧，最少我们解救了这个世界…”

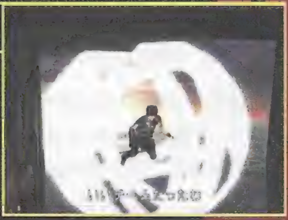
这时雅力丝身边有光点绕着她打转，赞灵讶异地道：“怎么了！？”我和雅力丝自然知道那代表什么，雅力丝道：“是摇动返照现象！…要拉我回去！”“摇动返照…？”史提芬妮亚当然不明所以。

雅力丝立即退至旁边，大声警告众人：“所有人离开我！否则会被卷进去！”她看了四周，便打开直接门，她随即不由自主地拉到直升机外的半空，而我也无惧这一切，昂然接近雅力丝，被那力量拉离直升机。

雅力丝抓着我的手后不解地问道：“戴力，你做什么？戴力，不！这会拉你到未来去…！你…你不会是认真的吧！你也打算拯救我们的世界…这是不可能的！”

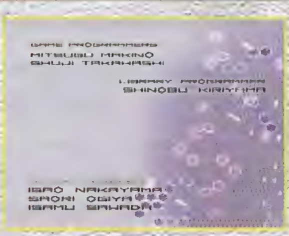
但她的表情又显得很矛盾：“但…或许…或许你办得到，戴力！”我便道：“或者‘我们’办得到！”雅力丝露出罕有的笑容道：“那我们走吧！”

另一个结局



这时雅力丝身边有光点绕着她打转，赞灵讶异地道：“怎么了！？”我和雅力丝自然知道那代表什么，雅力丝道：“是摇动返照现象！…要拉我回去！”“摇动返照…？”史提芬妮亚当然不明所以。

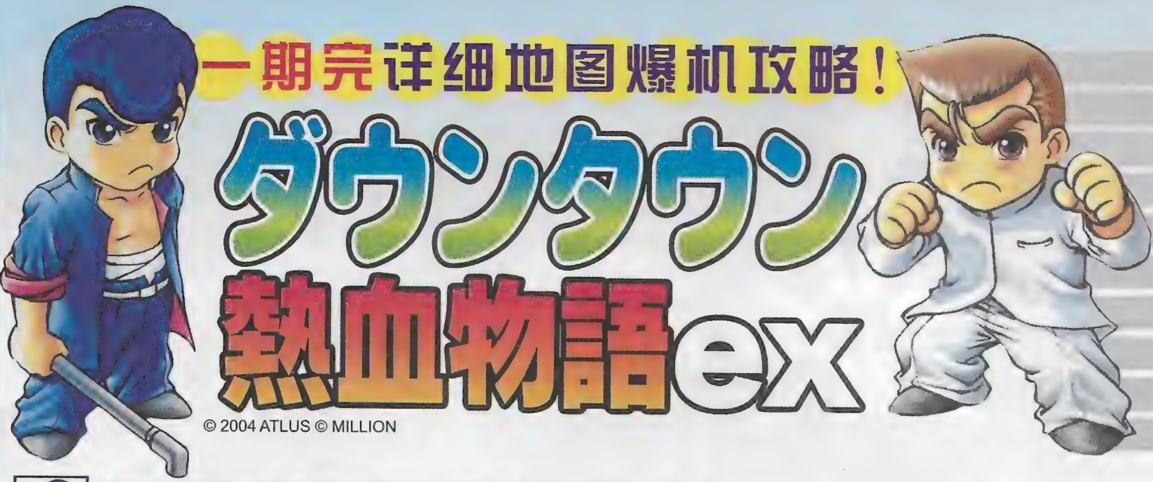
雅力丝立即退至旁边，大声警告众人：“所有人离开我！否则会被卷进去！”她看了四周，便打开直接门，她随即不由自主地拉到直升机外的半空，我如言没有走上前，雅力丝对我道：“我一个人回去已经足够。”这时围绕雅力丝的光圈愈转愈快，雅力丝问道：“…我们是一对好的拍档，对吗？…多谢你！”



如果雅力丝所说是对的，戴力所救的是另一个世界，这代表历史其实并不是只有一个时间线。如果根据这个案，雅力丝出现摇动返照现象时戴力与她一起，那么雅力丝就不会在未来孤独地死去…

节录自“奥加华录音带63”

完



一期完详细地图爆机攻略！
ダウンタウン熱血物語ex

© 2004 ATLUS © MILLION

1989年在任天堂推出的经典游戏《DOWNTOWN热血物语》，阔别十五载，经重新制作后，今日终于在GBA上复活！笔者马上为大家送上《DOWNTOWN热血物语ex》的一期完爆机攻略！

●ATLUS●3月4日●ARPG●1人玩●专用卡带●4800日元
●http://www.atlus.co.jp/cs/game/gbadvance/downtown/

基本操作

十字键	移动	A	拳攻击／拾起武器／武器打击
B	脚攻击／拾起武器／投掷	A＋B	跳跃
START	打开选单		

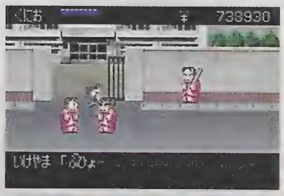
GBA版新追加！好感度系统

从前FC版并没有“好感度”设定，这是GBA版新追加的系统。其实每位BOSS对玩家都存在好感度，这是一个隐藏数值，好感度会根据你打BOSS时的行动而改变，达到一定好感度就有可能加入，加入时通常会出现选项，通常选“いいえ”以外的答案就会加入。至于什么行动会改变好感度呢？将BOSS击倒在地会＋2，打死BOSS＋4，在BOSS说话结束之前攻击他，则会导致－16。而每次重新开始游戏，好感度都会变回0。

储存角色能力

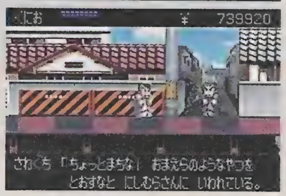
在游戏中买食物、书本增强了角色能力之后，可以按START打开选单，按“きゃらくたー（角色）→せーぶ（储存）”将角色储存下来。下次开始游戏时选“すとーりー（故事模式）→きゃらくたー（角色）”，读取储存了的角色，便可使用他继续游戏。

攻略流程



1.游戏从花园高校开始，向右前进，经过一条街道，来到花园町。

2.花园町中有各式各样的商店，买食物并使用它，可增强角色能力值及回复体力；买书本并使用它，便可学到技能。



3.经右边离开花园町，来到公园前的街道。进入工事场地，这里有一个地穴，不小心掉下去就算死亡，死亡后会自动在最近的町中复活，但会扣去一定金钱。消灭工事场地内的敌人后，出现一位叫“さわぐち”的BOSS。击倒BOSS之后，到达樱町商店街。

4.穿过樱町，在天桥遇到冷峰学园的学生会副会长——长谷部和美，从她口中得知事件的真相。

5.进入天桥上方的空地，发现“やまもと”和“かみじょう”两位BOSS，视乎好感度有可能使他们加入。

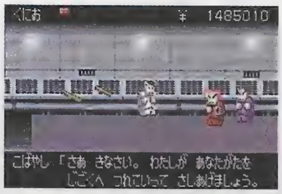
6.经过天桥和右边的马路，来到货仓前，这里也有个地穴，小心一点移动啊！进入货仓内，歼灭敌人后会出现“にしむら”。

7.击倒“にしむら”后，返回花园町附近的公园，找到另一位BOSS“きのした”，若这时并没有同伴跟着，穿紫色衫的“すかた”就会出现，并要求加入队伍，选“いいえ”以外的答案便可令他加入。

8.接下来，通过樱町商店街、货仓、马路，进入了一条隧道，贴着隧道上方的墙移动，会发现隐藏商店！店内的东西可大幅增强能力，但价值不菲啊！

9.来到隧道右边的马路，消灭敌人后，会出现BOSS“もちづき”。

10.进入绿町公园，消灭敌人，又会出现BOSS“たいら”。

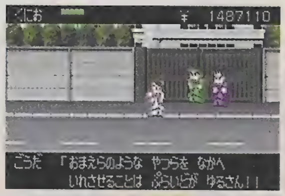


11.通过绿町之后，经过地盆，到达小林产业工场遗迹，在工场遗迹2消灭敌人，出现BOSS“こばやし”，这个BOSS懂得跳上高空插下来攻击，又懂得升龙拳、旋转挡等招式，攻击力和体力都很高，需要为角色提升能力，才能击倒他。

12.走出遗迹后门，若玩家的队中没有主角“国雄（くにお）”，国雄便会在此出现，接着出现对话选项，而且国雄只会出现一次。若交战中离开了遗迹后门，他便不会再出现。

13.进入梦见町商店街，在途中会遇到国雄的女FANS——尸野久仁子。

14.到达梦见町的公众浴室，再次遭遇“やまもと”和“かみじょう”两位BOSS，他们会无限次出现，离开公众浴室，再回来又会看见，所以打1次就够了。使用公众浴室可回复体力。



15.由于接下来的BOSS都强得惊人，建议先存钱买食物来强化角色。来到冷峰学园门前，消灭杂兵后，在校门前出现BOSS“ごうだ”，他也懂得飞天插！

16.进入冷峰学园体育馆，同样消灭敌人后会出现BOSS“おにづか”，这BOSS懂得旋转挡。

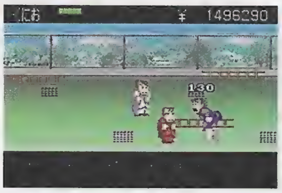
17.冷峰学园1楼没有BOSS，可直接上2楼，全灭敌人之后，出现BOSS“ごたい”，他擅长用棍，持棍时会使出旋转棍及飞前突击，所以要尽量把棍扔开。

18.闯上冷峰学园3楼，消灭敌人后，在尽头的门前出现BOSS“双截龙兄弟”，他们堪称热血物语中的最强敌人，会用旋风腿、飞身膝撞、升龙拳等《双截龙》里的招牌必杀技。在书店用30000元买了“旋龙（すくり

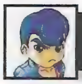
DOWNTOWN热血物语ex
Text：风之使者 Design：MW

ゆう)”这招必杀技就容易对付他们了，跑步时跳起使出旋龙（滚动攻击），滚动时是无敌的，而且不按两次A＋B是不会解除滚动状态的，即是持续保持无敌状态。

19. 打败双截龙兄弟后，进入3楼的课室救出2P主角鲛岛力的女朋友——岛田子美。



20. 冲上冷峰学园天台，发现最终BOSS“やまだ”，他也懂得用“旋龙”及使用法术控制地上的武器向主角攻击！究竟有没有方法令他加入呢？这个由玩家亲自去查证吧！



全日文指令中文对照表

●开始画面

すとーりー（故事模式）
でーたふぁいる（处理档案）

●游戏模式设定

おーけー（OK）
へんこう（变更）
がめんきど（画面设定）
きゃらくたー（角色）

●游戏模式设定→变更

变更项目	选择
きゃらくたー（角色）	1＋2、2＋1、1、2
みかた（我方人数）	1～4
てき（敌人人数）	1～4
なんいど（难易度）	ちょやさ（超易）、やさしい（易）、ふつう（普通）、むずかしい（难）、ちょむず（超难）
みかたこうげき（攻击同伴）	なしなし（不可以）、ぶきのみ（持武器可以）、ありあり（可以）
てきすとすぴーど（文字速度）	ちょおそ（超慢）、おそい（慢）、ふつう（普通）、はやい（快）、ちょはや（超快）

●游戏模式设定→画面设定

おーけー（OK）
へんこう（变更）
でふぉると（基本设定）
きゃんせる（取消）

●游戏模式设定→画面设定→变更

画面设定项目	选择
がめんきど（画面光暗）	ちょくらい（超暗）、くらい（暗）、ふつう（普通）、あかるい（光）、ちょあかる（超光）
おぶじぇくとのみ（人物光暗）	ちょくらい（超暗）、くらい（暗）、ふつう（普通）、あかるい（光）、ちょあかる（超光）
はいけいのみ（背景光暗）	ちょくらい（超暗）、くらい（暗）、ふつう（普通）、あかるい（光）、ちょあかる（超光）

●游戏中按START选单

もちもの（道具）	おーけー（OK）、つかう（使用）、すてる（舍弃）
すてーたす（能力）	おーけー（OK）、なまえ（改变名称）
さくせん（作战）	おーけー（OK）、へんこう（变更）、おまかせ（随意）、きゃんせる（取消）
きゃらくたー（角色）	おーけー（OK）、せーぶ（储存）
わざこうか（技能表）	おーけー（OK）、つかう（使用）、すてる（舍弃）
そうさろぐ（操作锁定）	おーけー（OK）、すとっぷ（暂停）、りせっと（重设）、きゃんせる（取消）
おぷしょん（设定）	おーけー（OK）、へんこう（变更）、でふぉると（基本设定）きゃんせる（取消）
げーむもーど（游戏模式）	おーけー（OK）、へんこう（变更）、がめんきど（画面设定）

●按START选单→能力

ぱんち（拳）、きっく（脚）、ぶき（武器）、ぼうぎょ（防御）、うたれづよさ（打击）、ぱわー（力量）、すぴーど（速度）、ばね（跳跃）、きりょく（技能）、たいりょく（体力）

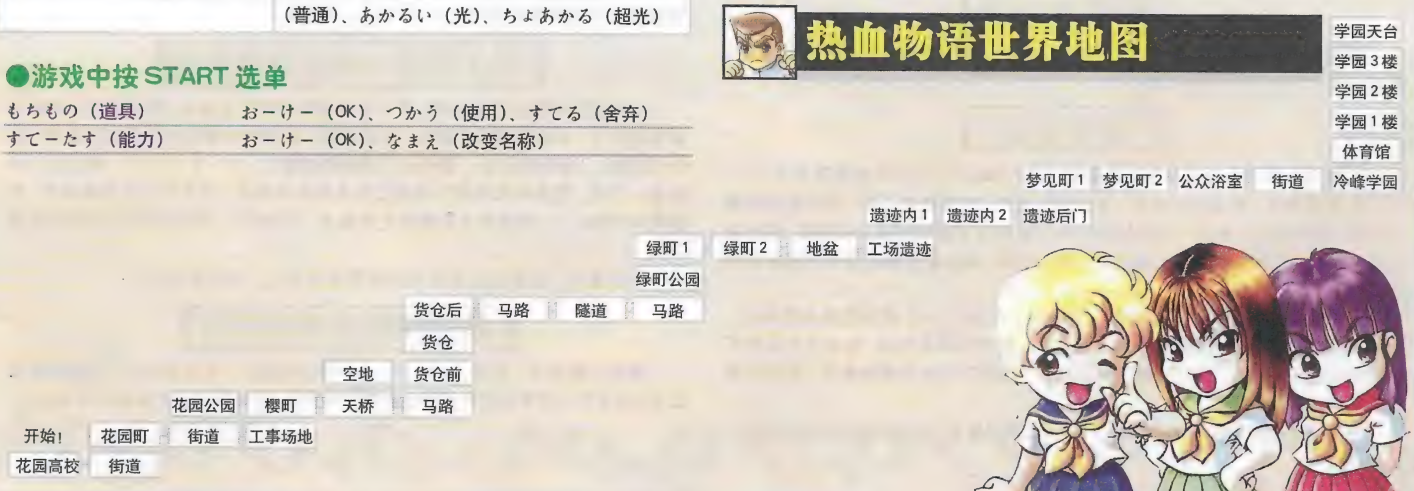
●按START选单→作战

こうどう（行动）	べつべつ（独立）、なりゆき（经过）、いっしょ（一起）、たいきする（待机）、おまかせ（随意）
たーげっと（攻击目标）	ちがうやつ（不同）、ちかいやつ（接近）、おなじやつ（相同）、えんごする（援护）、おまかせ（随意）
まあい（时机）	はなれる（离开）、ちゅうかん（中间）、ちかよる（接近）、あわせる（配合）、おまかせ（随意）
こうげき（攻击）	さくさく（逐步）、こつこつ（强硬）、のびのび（拖延）、ねちねち（缠着）、おまかせ（随意）
ぶき（武器）	つかわない（不使用）、てきせつ（适中）、つかう（使用）、なげまくり（投掷）、おまかせ（随意）
まなー（礼貌）	さいこう（最高）、おとな（大人）、それなり（根据状况）、さいてい（最低）、おまかせ（随意）

●按START选单→设定

いどうすぴーど（移动速度）	ちょおそ（超慢）、おそい（慢）、ふつう（普通）、はやい（快）、ちょはや（超快）
なげすぴーど（投掷速度）	ちょおそ（超慢）、おそい（慢）、ふつう（普通）、はやい（快）、ちょはや（超快）
こうげきばらんす（攻击平衡度）	ちょよわ（超弱）、よわい（弱）、ふつう（普通）、つよい（强）、ちょつよ（超强）
ぶきばらんす（武器平衡度）	ちょよわ（超弱）、よわい（弱）、ふつう（普通）、つよい（强）、ちょつよ（超强）
ぼうぎょばらんす（防御平衡度）	ちょよわ（超弱）、よわい（弱）、ふつう（普通）、つよい（强）、ちょつよ（超强）
かたさばらんす（坚固平衡度）	ちょよわ（超弱）、よわい（弱）、ふつう（普通）、つよい（强）、ちょつよ（超强）
じゅうりょく（重力）	ちょよわ（超弱）、よわい（弱）、ふつう（普通）、つよい（强）、ちょつよ（超强）
しょうがいぶつ（伤害物）	なしなし（不可以）、（包括武器）、（包括他人）
みせしいれ（店铺商品更换）	まいかい（每次）、ちょくちょく（时常）、ふつう（普通）、たまに（偶然）、げーむごと（每次游戏）
せいと（学生）	10、20
こむひっさつわざ（混入必杀技）	ちょでな（超少）、ややでな（较少）、ふつう（普通）、でる（多出）、ちょでる（狂出）

热血物语世界地图



读者稿件

最终幻想 X -2 国际版 + 最终任务
——最终任务换装搭配研究

引子

之前看报道已知道该游戏的“最终任务部分”被改得非常奇怪，本来也只是抱着看看两套新服装的心情入手了这款游戏。玩过之后，发现本篇部分除了多了育成魔物的模式和两套新装外，基本上跟日版大同小异。笔者非常不满英语配音，尤娜那个“沙哑”的声音和琉库不及日版十分之一可爱的声音让笔者实在没有动力再去通关本篇的游戏……于是索性只好去玩“最终任务部分”了……（其实最不满的是アニキ变成了“brother”，完全都不搞笑了……）

《最终任务》（以下简称《LM》）部分和本篇的系统可以说是完全不同的，开始会觉得比较奇怪，不过上手之后发现非常有意思，而关于其中的换装搭配其实是《LM》部分攻略的重点

©2003 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.

以下几个有关方面先简单阐述一下，已清楚的人可以跳过，换装搭配在后面详细阐述。

关于记录继承方面

在《LM》部分，可以继承本篇的记录，但是当使用换装晶球生成魔本的时候，本篇还没入手的晶球是无法生成的，比较好的方法是，先用国际版的本篇读取原日版记录，然后补充入手精神力少女和祭祀士的换装，祭祀士一开始アニキ白送，精神力少女是魔物斗技场最简单的赛事的奖品，随便练几级就能赢。然后再用《LM》部分继承这个国际版本篇记录（无需通关）就可以了。

鉴于本篇里面きぐるみ士的入手难度十分大，且存在一定的运气成分，也许有不少人没有拿到，不过，虽然没入手的晶球在《LM》里面不能生成，但却能随机捡到或者在店里买，所以基本上不需要为了一个晶球再去本篇耗数十小时。

关于战斗基本规则

无论走路、使用道具、换装、攻击，所有行动都会耗费一个回合，然后敌人也行动一个回合，所以对敌的时候，多余的胡乱行动只会令自己陷入困境。

另外，《LM》部分是只有一人行动的，使用歌姬的能力可以换角色，角色的等级是共通的，不必分开练三个人。

关于道具

这个是新系统最麻烦的限制，只能带20个道具在身上，而且换装晶球也算是道具，最恨的是同种的道具还不会放在一起，同样的道具要占几个格子。这对于一个RPG来说，玩起来简直是能感受和生化在线同样的痛苦，很多时候都要为了取舍道具费尽心思。

虽然塔外有仓库，但除了回到塔外重来，无法取出来用，所以这个仓库作用微乎其微，用来放一些用不着但又实在不舍得扔的道具吧。顺便说一下，仓库里也只是能放20个而已……（连《生化》都不如了）

道具选择时扔在地上不会消失，但离开这一层就无法再取回了。

关于 SAVE

每5层可以在离开该层时记录一次，如果身上有记录魔本的话可以在非5倍数层记录。

关于出塔

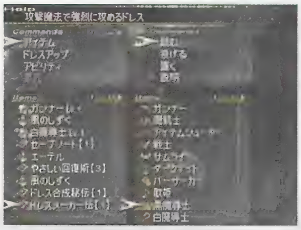
1.被创始者打出塔……这个太悲惨，什么都没了，LOAD过重来算了……

2.使用魔本“再出发の手记”可以回到塔外，所有状态不变，塔外有道具屋和仓库，但回去就又要从一楼开始爬了……初期为了整理好道具和练级，再出发还是需要的。如果决定了要一口气往上冲的时候，就注意不要把需要的道具留在仓库了。

好了，然后下面是关于换装搭配的心得，这是《LM》部分最重点的系统。

晶球的系统是这样的，跟本篇部分不同，这次是单人作战，但是身上总共可以装备5个换装晶球，第一个称为基本换装，其余四个称为辅助换装，晶球有自己的等级：

★不同的职业晶球在基本数值方面有不同的加成，晶球等级越高加成越大。



★晶球的来源是：随机捡来，服装店买来，用生成魔本生成。

★晶球靠合成来升级，需要耗费合成魔本。

★每种职业都固定三种技能，不需要练，第一种称为专用技能，只有该晶球装备为基本换装才可使用，第二第三种称为辅助技能，只要装备上就能使用。

★晶球搭配装备会产生自动技能，这是攻关必须依赖的重点，自动技能会有一个AP值，打倒一个敌人加一点AP，每升满一次生成一个跟该自动技能相同效果的饰品。就算你改变搭配，已加上的AP也不会归零的。

因为在游戏中练晶球等级并不容易，所以推荐大家一开始就要决定好练哪种职业作为基本换装，越早决定目标玩起来越容易，当选定了基本换装后，就要考虑到其余的辅助换装搭配的问题了。

个人感觉这次的设计，因为有诸多限制，也存在多种组合的情况下，无论你怎样搭配，也不可能做出攻防物魔全优的搭配来的，所以尽可以参考推荐意见后选择自己喜爱的职业来练，做出个性化的角色。

那么，在个性化之外，在晶球搭配方面，究竟有哪些要素是我们要考虑的呢，主要有以下部分：

基本攻击的射程，需要至少一种全屏攻击技，基本职业的专用技能，四个辅助职业的辅助技能，职业在基本数值方面的加成，职业搭配产生的自动技能的取舍，对异常状态及陷阱的防御。

基本攻击的射程

因为除了魔铳士，ガンナー，アイテムシューター外，其余职业都只有一格的射程，基本攻击还是要重视的，不用面对面和敌人肉搏相对来说占优不少，当然在能力强了之后不用太担心这点，不过要注意到中后期出现会暗黑，沉默，混乱等攻击的敌人时，这些效果一般是附加在基本攻击上的，还有可怕的死之宣告也是一格射程，而当你可以远距攻击时，间接也就避免了受到异常状态攻击的可能性，不能不说是优势。

至少需要一种全屏攻击技

这个原因相信不用多说吧，当一个房间有超过三个敌人，就考虑用全屏技不要慢慢打了，5种换装至少要有一个全屏技，而拥有全屏技的换装有：黑魔（是专用技能），精神力少女，祭祀士（是专用技能），ダークナイト，所以这几个必备一个哦。而其中适用性以祭祀士的大轮花火最好，因为同时具物魔属性，而消耗MP方面，以暗黑骑士的暗黑之空最少（耗80HP，然后白魔5点MP就补满了）。

另外魔铳士吸来的技中有几种大范围攻击技，但不是全屏。

基本换装的专用技能

还是以祭祀士，黑魔，ダークナイト等几种最强，不过其实这个的影响不算太大，而为了一个专用技也可能会影响整体搭配，所以选个自己喜欢的就可以了。

辅助换装的辅助技能

因为总数可以有10个技能，所以自行搭配即可，除了白魔的回复必备，其他都没什么必须的限定，选自己喜欢的吧。

职业在基本数值方面的加成

这个要仔细选择一下了，因为游戏中的合成本和晶球并不算太多，基本换装是必须升的，其他的就自己看着办了，所以要注意基本换装的加成是不是自己想要的基本数值。

以下是各换装的加成数值，晶球等级是加成的倍数。

ガンナー：物防1，命中2
盗贼：回避2，命中1
战士：物攻1，物防2
歌姬：物防1，魔防1，回避1
黑魔：魔力1，物防1，魔防1
白魔：魔力1，物防1，回避1
魔铳士：物攻1，魔力1，魔防1
アイテムシューター：魔力1，魔防1，命中1
ダークナイト：魔力1，物防1，命中1
调教士：物防1，魔防1，命中1
兽人：物攻2，回避1
赌徒：魔力1，魔防1，回避1
武士：物攻1，物防1，回避1
きぐるみ士：物防1，魔防2
祭祀士：物攻1，魔力1，命中1
サイキッカ：魔力1，命中2

职业搭配产生的自动技能

这个就是换装搭配要研究的精髓了，说句老实话，真的，其实角色在普通攻击方面都差不多的，强不强就看搭配出来的技能好不好了。

因为自动技能同时涉及"饰品生成"、"练级"和"赚钱"这几个方面，所以基本上应该有一个比较完善的搭配方案，可以这样考虑：

★游戏初期，先考虑练级问题，当拾得相同的晶球先不要合成，配合生成魔本，先弄成五个一样的晶球，这样搭配会产生"MP消耗减半""经验值2倍"的效果，打60个敌人，饰品生出来后，就可以把晶球合掉了，以后要练级的时候依靠"经验值2倍"的饰品。

★初期不用太考虑赚钱问题，反正开始店里也没什么好东西买，打倒敌人获得的钱不多，主要财源是买生成的饰品，有一些饰品卖出去是比较值钱的，比如歌姬＋盗贼＋サイキッカ生成的"陷阱无效"能力的饰品，其实这个赚钱法不用刻意做，到中期左右，要用的饰品都生成好了，固定装在身上搭配就让它自己不断隔一段时间就生成一个，然后拿去卖，基本上这游戏不会缺钱。如果实在不够用，要临时挣钱呢，比较好的方法是挑一些有交叉搭配效果的换装来专门赚钱，比如"战士＋歌姬＋サイキッカ＋盗贼＋狂战士"，这个组合将产生六种自动技能，同时做六个饰品，短时间就能卖到一大笔钱。

★哪些技能最好用呢？

必备：

陷阱无效（歌姬＋盗贼＋サイキッカ）：

这个我认为是必备，可以无视陷阱，少了很多困扰啊！装了之后简直就不想拆下来了，但是组合中盗贼和歌姬的用处都不大，装饰品就可以了。

MP自动回复（魔铳士＋黑魔＋ダークナイト）：

这个也是必须的，攻击和回复都要靠MP，这个可以说是保命的根本。

重要：

伤害减半（魔铳士＋きぐるみ士＋白魔）

很好理解，这个非常有用，不用多说。

隐藏商品（きぐるみ士＋祭祀士）

这个很容易忽略，其实它可以保证你几乎每次进入商店都能买到合成魔本，合成魔本绝对只有不够用，没有嫌多的，这个是合成魔本的重要来源。

经验值两倍（五个相同晶球）

说过了，练级专用。

备选：

混乱防御（枪手＋ダークナイト）

混乱在《LM》中相当可怕，本篇中当然不算一回事啦，同伴一个エスナ就搞定了，但这里可只有孤军作战啊，发神经了谁帮你喂药？而且混乱持续的时间偏偏还很长，偏偏一混乱就喜欢把高级衣服脱下来乱丢啊，晶球掉地上还能捡，砸敌人身上可就没了。 但为了防一个混乱又太有点杞人忧天，我还是喜欢选个魔铳士和敌人保持距离比较好。

"死亡宣告防御"（ダークナイト＋武士＋调教士）

道理同上，本篇里面大不了等你数完了耗一个凤凰之尾，这里死了连个念经的都没有……不过看似可怕，其实倒数很慢，马上去搭电梯就解除了。

"正面无敌"（战士＋兽人＋サイキッカ）

其他方向的伤害可是加倍的，感觉是拿来玩的，不推荐依赖这个，基本能力最重要。

"暗黑攻击"（魔铳士＋ダークナイト）

有那么一丁点用……

其余的组合感觉作用不大，自己发掘用来娱乐吧……

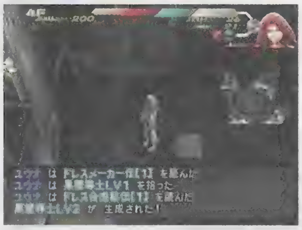
★推荐我爱用的搭配：

生成"陷阱无效"、"MP回复"装在饰品上，"EXP两倍"备用。然后练"サイキッカ＋魔铳士＋祭祀士＋白魔＋きぐるみ士"，サイキッカ和魔铳士练来做主力，这样就同时有"伤害减半"、"隐藏商品"、"金钱两倍"，非常强大好用的搭配哦！

推荐的换装

推荐只是作为参考，不推荐的换装其实只是一个相对的比较，上面说过了，大家可以创造个性化的组合，这才是游戏的乐趣所在

※基本换装



★魔铳士：拥有三格的基本射程，专用技能是敌之技，从敌人身上吸来的技都非常强，所以很实用。

★祭祀士：专用技能"大轮花火"是全屏攻击，而且攻击力很强；还有个"ねずみ花火"，可以停止敌人5个回合，所以可以说是对单体和对全屏都非常强的职业。

★ダークナイト：必须搭配白魔使用，可以通过消费HP对单体或全屏造成强大攻击，不过因为消耗的是角色本身而非衣服的hp，所以就不用担心危险了，有个白魔搭上，绝对是很强的职业，就是衣服不太好看而已……

辅助换装

★白魔：必备！，专用技能ホーリー虽然是圣属性，反正看中她的主要是ケアルカ和エスナ嘛，所以放在辅助就可以了。

★サイキッカ：大推荐，辅助技能"サイコボム"非常好用。其实精神力少女用来做基本换装也不错哦，专用技能瞬移用来逃跑和赶路都很好玩，最主要的是衣服好看。

★战士：主要是看中它的那招"完全防御"，BOSS战时可有用了。

备用换装

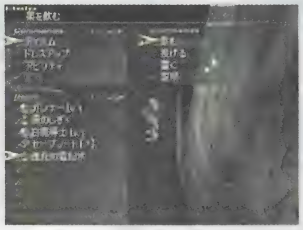
因为只能装5个，所以要有取舍，但有些技能挺实用，却不是"急用"的，大可以到要用的时候才换上去，所以这样的换装不打算练的话，可以准备一个LV1的在身上以备不时只需就可以了，道具栏紧缺起来丢掉也不会太可惜。

★盗贼：为了偷东西……其实普通的敌人身上也没什么好东西可偷，只有创始者身上有几个稀有道具。

★歌姬：为了换人，当然你固定是某个角色的死忠那就连这个也省了……

★调教士（尤娜专用）：为了挖地……但我怎么从来没挖出过什么好东东……

道具栏的分配问题



反正道具只能带20个已是不可改变的了，那个仓库也不能指望它能干点什么，应该考虑如何在有限的空间里做合理的分配。

药品：强化类的，有用的张口喝掉，没用的立刻丢地上或招呼敌人身上，治病补血靠白魔，白魔的MP靠饰品，留这个干啥？

魔本：最好不要超过6个，取舍方面，首选尽量多带合成魔本，占3～4格都是值的，还要尽量带页数多的，宁愿被这个占位置，不然捡到相同的晶球占大量位置又不舍得丢。生成魔本和复制魔本应该马上用掉，除非你身上没合成了，记录本捡到的话留一个补充每5层之间空缺就行了，再出发本不用留，要回去的话20楼的BOSS身上可以偷到一个4页的，过了20层还回去？嫌时间多啊。至于服装屋本，道具屋本之类的自己斟酌，最好不要超过2个。

晶球：最好不要超过8个，5个必备的，3个备用或者还没能合成的，对于不练的职业，不要舍不得，立刻丢掉。

饰品：最好不要超过4个，2个装备的，2个备用或生成来不及卖的。

这样的话，还有2个空位闲下来以备不时之需，好道具就算暂时不用也要想办法留着别传送回去，否则要用起来回去取回来更烦。一到店里就要狠下心把可有可无的东西卖掉。只要分配合理，20个空格也就将就着用了……

WE7从入门到精通系列漫谈之四

文：V12 原创同盟／小鸟

战术与配合

●KONAMI●2003年8月7日●SPG●●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB
●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK2

World Soccer Winning Eleven 7
Text：小鸟 Design：Kennie

前面讲了个人基本技术的运用，本期的重点是让大家明白如何使熟练的使个人基本技术在整体中发挥作用。说白了，练就个人基本技术是个熟能生巧的过程，多练习就会有所提高，但战术与配合则更多的是要求玩家对足球的理解和对场上形势的分析，讲究更多的是理论上和思想上的东西。

由于现在网络和市场渠道的关系，大多数玩家几乎都能在同一时间拿到实况游戏的最新版本，可以说练习的时间差别得不会太多，但随着对该游戏的进一步理解与研究，水平差距很快就会显示出来。应该说在基本技术的掌握上大家都没有太大的问题，差距的原因，就是战术的差异。

关于战术的三大观点

在利用战术方面，现在有三种观点：

一、根据自己的球队风格和阵形选择上场球员，用最适合的球员使自己的打法和战术发挥最大威力。

在使用国家队对战中，大家都比较倾向于法国、巴西、荷兰、阿根廷等强队，这些球队中人数足够，而且板凳有深度，像法国队的维尔托德、西尔维斯特；巴西的卡卡、阿德里亚诺；荷兰的西多夫、哈塞尔巴因克；阿根廷的洛佩斯、阿尔梅达等个性鲜明、能力出众的球员都在替补席上，这样的球队就适用于这种战术思想。首先确定阵容和打法，然后再选择球员的配置，这样会更快地熟练运用自己的球队阵形，发挥阵形的威力。

这里要注意的一点就是，确定好的阵形和打法一定要和球队的风格相适应，如法国队就应打整体攻防，巴西就应该采取地面配合中路渗透的打法，荷兰可以采用全攻全守，反之，阿根廷就不要防守反击，最好是压迫式进攻，意大利就忌用全体压上的打法，还是应当稳守返击等等。

以上观点是我个人的经验，也不尽正确，而且实战中确实出现了个人技术最好，进攻主要依靠个人突破的球队，但不是巴西，而是英格兰；竟然没有一个玩家用以球员能力见长、整体位置分配合理的巴西队夺得我们这里的地区月赛冠军，这些现象说明了战术打法的多样性和不确定性，也同样说明这些战术的运用不是机械和一程不变的，而是灵活多变、不断发展的。

二、根据球员的能力水平选择合适的阵形和打法，将最强的球员组织成一支强大的球队。

每个球员都有自己的能力和个性，能使他们发挥出来的阵形就是好阵形，同样使每个上场队员都能最大限度发挥的战术就是好战术。

在ML和西安实况联赛中，这种运用球员选择打法和战术的思想得以发展。原因是联赛或ML中，球队获得的球员非常有限，而且球员能力一开始必然参差不齐，落差较大，这就要求球队的战术打法要因球员和调整。例如：有能力较强的后卫球员，就可以考虑打三后卫，解放出一个进攻队员，但如果后卫能力较次，就不要考虑三后卫了，防守软弱是失败的重要因素。

同样的道理，中场球员能力强，就可以考虑增加前锋人数，而中锋有过人的头球能力，就可以选用三前锋或双前腰的边路传中式打法。

但这样的战术运用有他的缺陷，一是要不断调整打法，难于熟练和默契，二是不能根据对手的情况应变，三后卫遇上四前锋的另类阵形，呵呵，想起来就可怕。

三、根据对手的风格与阵形安排自己的打法与阵形，这种方法最有效但最难掌握，对实况足球水平的提高有一定的抑制作用。

每种阵形都有漏洞和软肋，根据对方的缺陷部署阵形，安排打法，不战便先胜了一筹。如：对方边后卫实力弱，就用三前锋突边路；对方前锋善于突破但配合较少，就选用盯人＋拖后中卫的方法；若对方中场人数多，采用长传转移形成突破的打法避开中场等等，这样的例子多不胜数，我们联赛里就有这样的球队，个人技术，配合质量什么都不行，但就凭利用对方阵形缺陷，猛攻一点，竟也在甲级混了二个赛季。说明这样的战术思想还是有他一定的作用和优势的，建议大家在对战或比赛时运用。

这种战术的运用主要是为了提高对战的胜率和成绩，但不利于整体实况水平的提高。大家在平常对战的过程中，还是多利用自己善用球队的特点，整合出一套适合自己的战术体系，广泛提高自己的实况水平，这也是我撰本文的最根本目的。眼看全国“[2004]实况足球精英年赛”就要开始，希望广大玩家和我们西安玩家俱乐部所有会员一道，努力练习，争取在比赛中取得好的成绩！

提高战术水平的具体步骤

在具备一定个人基本技术的运用能力后，应该怎么提高自己和整体水平呢？我个人认为应该按以下步骤：

首先选用一支适合自己打法的球队，懂足球的人都明白，足球里没有绝对的强队，但球队之间相对的差别还是存在的，特别是在WE7I里面，法国、意大利、巴西、荷兰、阿根廷这几支球基本在同一水平线上，属于实况国家队的第一梯队，整体稍好一点的是法国；巴西锋线人才济济；荷兰队身体强，攻防具佳；意大利防守稳固，反击犀利。阿根廷进攻压迫，中前场实力毋庸质疑。

下来英格兰、德国、西班牙、包括日本、塞内加尔的个性都非常鲜明，战术特点突出的准一流强队，运用得当战术合理的话，决不会弱于以上强队。

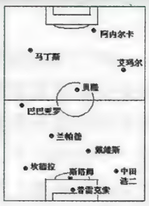
自己的风格很重要，WE7I强化了远射和边路传中球的成功率后，各种打法也相应地百花齐放，不再是以中路突破为主了，喜欢整体攻防，就选用法国或荷兰；喜欢地面配合渗透，就用阿根廷；喜欢个人突破，巴西是不二之选等，在这里就不一一赘述了。

选定球队后，使用不同的阵形和球员配置多打几场，看看效果，通过统计，得出最适合的阵形结论，然后，采用不同的人员配置，确定基本打法和阵容。这时，战术就已经基本成型了。

下来就是战术细节的描述，以我在西安实况联赛中的AC米兰为例：

我的主力球员是

GK 普雷克索
CB 斯塔姆、中田浩二
SB 巴巴亚罗、坎德拉
DMF 贝隆
SMF 兰帕德
OMF 艾玛尔、戴维斯
CF 阿内尔卡、马丁斯



鉴于这样的人员配置，我一般采用以下二种打法：

1、3-4-3B 的变形

采用这样打法的原因是根据球员的能力来确定的，斯塔姆和坎德拉打CB都比较让人放心，但中田浩二身体差点，所以安排戴维斯在他身前保护，强化右边路的防守，将中田的位置稍拖后一点，设置防守属性“强”，不让其过多地助攻，因为他前面有个艾玛尔，足够应付进攻的问题。

兰帕德从WE7I中增加了后腰属性后，防守数值大大加强了，但多次尝试SMF，效果都不是很理想，所以就让他打防守型的后腰。对了，这里要说明一点，后腰的站位不能决定他的进攻或防守属性，反而，设置位置稍后一点的后腰反而进攻时压上的幅度更大些。(以上是我一孔之见，大家有不同意见可以再探讨)

让贝隆打前腰很多人都不理解，因为队中还有艾玛尔，完全可以让他做个放心的后腰啊？其实不然，通过几百场的实验，发现让他在前腰位置，他抢点卡位的能力非常强，争顶头球的作用非常明显，而且跑不死，经常会出现在后场防守中，可谓充分发挥了他的作用。球队的进攻核心是右边的艾玛尔！艾玛尔能传能带，而且射门也不错，而且他得球的地带，一般是对方防守球员较少的地区，可以高速带球突破并从容组织进攻。

这个阵形运用球员最灵活的是左边卫巴巴亚罗。

实战中，巴巴亚罗的防守能力不高，但速度快，身体协调性好，虽然没有SMF的属性，但还是把他放在左边SMF的位置，就是发挥他上能帮助进攻，下能协助防守的特点，作为左路的连接，一般用他回防后迅速传球给马丁斯，利用马丁斯99的速度、96的加速，反击下底。使用头球和抢点都不错的阿内尔卡作出最后一击。

这样的阵形(见图)，基本上发挥了每个球员的特点和个性，实战效果还算理想。有什么不同的意见和建议，也希望广大玩友多批评指证。

关于局部配合

战术的运用对玩家的对战能力和成绩来说，都起着非常关键的决定性作用。下来就讲讲局部配合的问题。

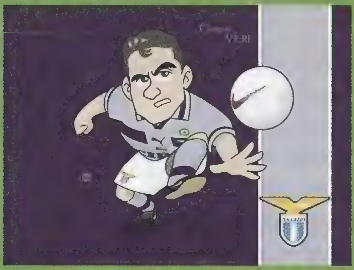
先从后卫说起，后卫的配合其实比前锋进攻时的配合难度还要大，因为它是在无球状态下完成的，灵活性要求更高，变化也就更多，这里提醒大家要注意几点，一是抢得不要过凶，要注意观察对手的进攻规律，收缩到有其它防守球员保护的地带在抢球；二是要相信电脑自动防守的能力，合理运用□键协防，但一定注意要在电脑自动防守的球员身边保护；三是不要每球必争，注意保持整体防守阵形的完整；四是防守时要耐心，稳重。多用位置靠前的球员回追，尽量保证防守时的局部人数优势。

中场的配合是最复杂的，可以说绝大多数球的处理配合都是在中场完成的，中场攻防人数多，配合难度也自然增加，但要注意的几点是：一、少用二过一，在中场地带用二过一的成功率低，而且频繁使用二过一，球员纷纷插上，容易被断球反击。二、多用大范围转移，中场的横、斜向转移可以大范围扯动对手的防守重心，拉开空档。三、注意传带结合，许多玩家在中场配合时喜欢一脚传球，好像传球才能避免被断球，这想法是错误的，要提高控制球的能力，不该传球时决不盲目瞎传。四是中场配合要注意观察雷达区，时刻准备着传一脚威胁球。

其实球场每个位置的配合都不是独立的，都和全队的配合密不可分，尤其是前锋和中场球员的配合，更是贯穿了整个进攻始终。和前锋配合的要点是：一、看准时机，出球要快，给前锋更大的空间。二是忌给前锋队员传紧贴后卫的脚下球，这样的球被断的可能性非常大，而且还容易被对手把自己前锋弄伤。三、多用THORW，中路和边路都可以灵活使用，因为前锋球员的跑位能力可以说是各个位置最强的，直接射门的能力和精度都很高。四、多用前锋带球回撤，拉开对方防守空档，让后插上队员得分。这一招在进攻中的效率是非常高的，可以多利用空中球传防守球员的身后，使进攻威胁更大。

特别信息

战术和配合是仁者见仁，智者见智。我所以提供的只是让大家参考的个人看法，也希望大家能和我多交流。QQ：276422223，EMAIL：Player_Station@hotmail.com.期待与大家交流，也希望和全国更多的实况爱好者成为朋友！



旋进对手的球门

——《WE7I》射门技巧浅谈

文：V12 原创同盟／豆腐

前言

足球场上所有的工作都是为射门做铺垫。足球场上最激动人心的时刻就是进攻球员射门的那一瞬间！当足球划着美妙地弧线挂进球门的死角，而门将望球兴叹的那一刻，就是我们心中最热血沸腾的时候！

在WE中，最能直接区分老鸟和菜鸟的就是在操纵射门的那一刻。新手可能会把势在必进的机会浪费，而有时候高手的射门会让你惊叹“这种角度都能进！！？”纵使你一场比赛创造机会无数，却无法好好把握，不能把机会转化为进球，那前面所做的所有努力都是白费的！于是，如何提高自己的射门能力已经是由新人到高手所要必经的一们课程！有的朋友不管是不是机会都射，抱着碰运气的心态是不行的。真正的高手是讲究命中率的。豆腐有次和朋友对战，整场只有两次射门，就进了两个。(豆腐不是在间接称赞自己……)豆腐总结了玩WE以来的射门经验并结合WE7I中的一些变化，给各位WE爱好者说说自己的射门心得。

一、基础射门

比较容易得分的角度一般就是近角和远角的上下二角。在WE7I中一般的情况还是射近角的威胁大些（虽然没有WE6FE和WE7中变态！）。毕竟距离太近，打地滚球便很容易从门将的腋下滚入球网。打近角不太要求力量，关键是把握好角度。

当然，在射门时要注意门将的站位和移动。要随机应变，射门没有定式。WE不象某些足球游戏那样在什么角度怎么打就一定会进的。球场上瞬息万变的情况需要玩家有敏锐地嗅觉和快速的反应！特别是现在有些强人擅长手动控制门将，能够准确判断通常的射门角度，这个时候就需要你冷静地选择最佳的射门路线了。

WE7I中远射的强化也给玩家更多地选择。一般当拿球队员在禁区外45度角向禁区弧带球的时候利用有利足打远角的命中率相当高。当然这还要看拿球的队员是谁（李铁就比较困难……）。远射的力量控制上，一般在不到一半就可以了。太大容易打飞。如果在35米左右的距离一半多一点的力量就很有威胁！即使不进也容易造成门将脱手而形成角球。

大家可能也发现了。一般玩WE不错的朋友射门是力量槽按的并不大，通常都是割草机式的地滚球。这样的好处是不容易打飞。但是也很容易使防守队员利用铲球来阻挡射门。所以，射门时冷静的分析局势，如果身边没有防守队员，那打地滚球便好似最佳选择。如果有防守队员就要考虑是否要打半高球或打上角。

二、了解自己队员的特性

WE中球员的能力参差不齐。有的机会亨利，罗纳尔多能打进，但是别的球员就打不进。豆腐个人感觉远射和小角度射门是最能体现球员之间射门能力的差距！有些角度的射门需要较高的射门精度和技术。所以想要充分地利用任何一个机会就必须了解球员的特性！如果知道这个球员没有那么高的能力就可以选择传球，没必要浪费机会！也没必要去增加无用的射门次数！有些机会，比如角度小于30度。一般的前锋射远角会偏出，但是顶级前锋则刚刚好能打到死角！如何提高一般球员的射门命中率这将会在后面详细说明。

在射门时，如果条件允许的话就尽量用球员的有利足来打。毕竟有利足的精度会比逆足更准！增加逆足射门的精度在后面也会详细说明。

三、本文精髓！弧线射门！

喜欢英超的朋友经常可以看到皮雷斯，亨利等球员利用弧线射门挂远角得分的精彩射门！意大利金童皮耶罗那著名的“皮耶罗区域”也是利用弧线射门来破门得分的！相信大部分WE的玩家和豆腐一样想在WE中也展现现实中射门时那美妙的弧线吧！豆腐很荣幸地告诉大家——至少现在的WE还不能满足我们的要求（别打我……）！要想在WE中在射门时拉出像真实比赛中那样的弧线几乎是不可能的！

大家在玩WE的时候肯定也有过这样的抱怨。看着一个势在必进的皮球却擦着立柱划过，或者挑射力度不错却偏了一点点……其实这些都和弧线有很大的关系！但是这是我们可以改变的！

举一个WE中最简单的利用弧线射门的例子——雷兽（中场吊门）。在中场右侧按射门键后拉方向键后，左侧则拉前。这是最直观的表现弧线射门的方法！在慢镜头中仔细观察，会发现皮球带着强烈的旋转向门飞去。豆腐也是在打进了无数雷兽（无数次被鄙视……）后发现（WE中）射门也可以象任意球那样拉出弧线！经过一段时间的练习，豆腐总结了一些经验。可以适当的减少擦门而过的事件发生。为什么说是适当呢？这是因为弧线射门和任意球一样需要任意球弧度数值，数值越高弧线越大！一般射门的中前场球员的弧度都不是很高，所以没有非常明显的弧线，只能稍稍改变皮球在飞行中的运行轨迹，只有象贝克汉姆这样弧度极高的球员就可以拉出很明显的弧线。这也是豆腐前面说到的现在WE无法实现那种强烈的弧线拉后角的进球的原因（皮耶罗的特殊射门除外）。下面豆腐就详细地说说弧线射门的操作方法：

1.由左向右进攻，由禁区上身体45度向下打远角（以下所说的上下是以玩家面对电视的情况）

一般这样的射门直接按方向键下射门就是打远角。如果球员起脚的地点对球门比较正的话这样的射门没什么问题。但是如果起脚的地点稍微偏一些的话就很可能出现前面说的擦门而过的情况。避免这样的情况发生，就需要弧线了！这样打远角拉弧线的操作具体如下：

射门的同时按方向键下选择打远角，在球还没有出脚的时候马上拉方向键后。这样皮球就会带着弧线了。

2.由左向右进攻，由禁区下身体45度向上打远角

这样拉弧线比较容易。并且有种简单的方法。射门时按方向键右斜上，同时选择了上面的远角和内旋的弧线。不过如果球员是用右脚打的话就变成外脚背搓的弧线。豆腐感觉没有左脚内脚背拉的弧线明显。不过这只是豆腐的感觉，还没有进行过具体的测试。

3.由右向左进攻，由禁区上身体45度向下打远角

同第一种情况的方法一样，注意拉方向键后的时机。左脚的球员这样打门的命中率还是不错的。豆腐比较喜欢用乌拉圭的雷科巴这样打。由于他本身的任意球弧度就不错，所以拉出来的弧线很明显。

4.由右向左进攻，由禁区下身体45度向上打远角

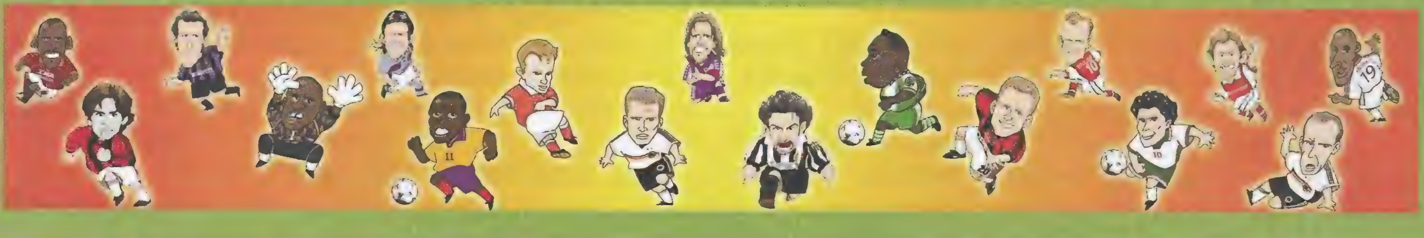
和第二种情况一样。是比较容易操作的角度。也是一样的简易操作。按左斜上就可以了。

其实关于弧线射门的操作就是这么简单。但是要想用好就有一个很大的难点困扰着大家。就是——习惯。2，4两种情况倒没什么影响。关键是1，3这两种方式确实对大家多年的习惯有很大的影响！直到现在豆腐还无法把1，3这两种情况的拉弧线掌握的很熟练。要想熟练操作弧线射门，首先要先改掉自己的习惯。并且不断地练习才能成正果！

豆腐突然想到有很多朋友说自己在“左攻右或者右攻左的时候感觉顺手，打的好一些”这样的情况也是和弧线射门有关系吧！如果前锋是右脚选手的话应该会觉得右攻左比较顺手，左脚相反了！呵呵！豆腐觉得如果熟练的掌握了弧线射门的话就不会出现上面的情况了吧！至少豆腐现在是没有上面所说的感觉（虽然还没完全掌握……）。

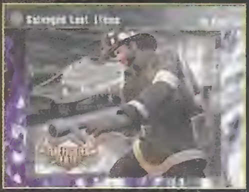
四，让我们成为射门机器

射门技巧固然重要，但是最关键的其实还是心态！有的朋友一遇到机会就不假思索的射门。有时候果断的射门是不错。但是，不冷静的选择最佳的射门路线那就是黑射！一切的操作是为了最后的射门。为了未来精准的射门，就让我们从今天就开始拼命地怜惜射门机会吧！SHOOT！



FIREFIGHTER F.D.18™

攻略最终回



本期是该攻略的中能取得的全部48个遗失物的位置所在。为了让玩家更容易掌握各遗失物的正确位置，取得方法中会以地图的生还者或地形为准。成功取得全部遗失物追加隐藏要素后，再向更高难度的HARD挑战吧！

遗失物回收追加要素

在遗失物回收的过程中，游戏内将会逐渐追加新的人物，当回收到035件遗失物时，在EXTRA项目中将追加选择人物的选项，可以选项女性消防员来游戏，而观看MOVIE中剩下的3版MOVIE便是由这位女消防员来担任演出的。当回收到45件遗失物时，追加装备更强的女消防员，灭火筒的使用次数变成无限的。而当成功回收完全部48件遗失物时，则出现强化的主角JEAN，除了喷出水的威力强了一倍外，灭火筒和喷射枪还能无限次使用，对于用来挑战难度HARD可谓大有用处。

全遗失物详尽取得一览

STAGE1 Tunnel

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
1-1	携带电话	第9位生还者所在通路的反方向尽头
1-2	财布	版面开始时的左下角
1-2	ぬいぐるみ	第2与第3位生还者之间的通路处

※布偶(ぬいぐるみ)如不及早以最快速度前去，时间一到在旁边的车会反转盖着布偶而不能再次取得。

STAGE 2-1 Lab. West wing 2F

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
2-1-2	ショルダーバッグ	第1位生还者所在的左方房间左上角
2-1-3	携带电话	第3位生还者所在的右方房间右上角
2-1-4	アタシユケース	击倒BOSS后在房间的左下角

STAGE 2-2 Lab. West wing 3F

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
2-2-2	ファイル书类	发生喷火现象的房间内
2-2-2	绅士カバン	第1位生还者所在的上方房间右上角
2-2-3	PDA	第4位生还者所在的上方房间左上角

STAGE 2-3 Lab. West wing 5F

遗失物数目：4个

取得版面	遗失物名称	取得方法
2-3-2	思い出の写真	第2位生还者房间内的右方
2-3-3	トロフィー	第3位生还者所在的上方房间右角
2-3-5	茶封筒书类	第1位生还者房间内的右中央
2-3-5	ハンドバッグ	第1位生还者房间内的右中央

※所有取得说明以上期地图为准。

STAGE 2-4 Lab. West wing 4F

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
2-4-1	ファイル书类	第1位生还者所在的下方房间右下角
2-4-4	DVD-ROM	版面开始后一直往上方走
2-4-4	マザーボード	第1位生还者所在的右上方房间控制器前

STAGE 2-5 Lab. Stairwell

遗失物数目：4个

取得版面	遗失物名称	取得方法
2-5-1	财布	第1位生还者附近的楼梯
2-5-1	ペンダント	取得钥匙的左方房间内
2-5-1	ノートPC	第3位生还者所在的右方大厅的右上角
2-5-2	アタッシュケース	第1位还者所在的右方房间下方

STAGE 3-1 Cruiser Ballroom

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
3-1-1	ショルダーバッグ	断桥的对岸
3-1-1	スーツケース	第4位生还者的左方
3-1-2	ハンドバッグ	击倒BOSS后前往绕进下方的柜台里

STAGE 3-2 Cruiser Cabin

遗失物数目：8个

取得版面	遗失物名称	取得方法
3-2-1	民艺品のお面	从第4位生还者房间外，用斧击破下方的墙壁入内找出
3-2-1	思い出の写真	上排房间处最右方房间内
3-2-2	ペンダント	第1位生还者所在的右方房间右上方
3-2-2	イカすロックのCD	从第5位生还者房间外，用斧击破下方的墙壁入内找出
3-2-3	スーツケース	第一位生还者所在的左上方，需绕道前去
3-2-4	ハンドバッグ	击倒BOSS后于生还者的附近
3-2-4	ショルダーバッグ	击倒BOSS后于生还者的附近
3-2-4	ぬいぐるみ	击倒BOSS后于生还者的附近

※在前去取得击倒BOSS后的3个遗失物时，要注意遗失物会因时间流逝而被车辆所压着，所以速度必须快，或分为2、3次来取得。

STAGE 3-3 Cruiser Engine room

遗失物数目：4个

取得版面	遗失物名称	取得方法
3-3-1	绅士カバン	第1位生还者所在的下方房间左下角
3-3-1	ノートPC	第3位生还者所在的下方房间左下角
3-3-2	携带电话	第1位生还者所在的下方第2间房间左下角
3-3-2	财布	地图左上方，发生喷火现象的房间

STAGE 4-1 Plant Storerroom

遗失物数目：2个

取得版面	遗失物名称	取得方法
4-1-1	茶封筒书类	第4位生还者的右上方
4-1-2	ノートPC	第2生还者的左上方

STAGE 4-2 Plant Control room

遗失物数目：2个

取得版面	遗失物名称	取得方法
4-2-1	PDA	拯救第3位生还者后前往下层，于不能扑灭的火炎之内
4-2-1	特殊记忆デバイス	下层地图最左上方通路，需救出第6位生还者后才能前去

STAGE 4-3 Plant Chemical warehouse 1

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
4-3-1	ファイル书类	版面最初左方的房间
4-3-1	マスターDVD	被锁的房间内左下角
4-3-3	茶封筒书类	第3排中央通路处

STAGE 4-4 Plant Production Line

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
4-4-2	マザーボード	第2位生还者所在的左下方房间右上角
4-4-2	ブリキのおもちゃ	版面最初上方的走廊，于取得回复道具左下附近
4-4-3	特殊记忆デバイス	被钢筋所分隔放在2个回复道具的房间内，于房间的左上角

STAGE 4-6 Plant Chemical warehouse 2

遗失物数目：3个

取得版面	遗失物名称	取得方法
4-6-1	财布	版面最初的南区，于不能扑灭的火炎之内
4-6-1	アタッシュケース	最后火炎逼近的部分，上下走廊之间的房间右下角
4-6-1	古き良きげえむ	最后火炎逼近的部分，于下方走廊向左的拐角位相反方向的尽头

●PS2●KONAMI●发售中●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量92kb
●6980日元●http://www.konami.co.jp/

FIREFIGHTER F.D.18
Text：小志幽凉 Design：Kennie

THE KING OF FIGHTERS™
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE
2002

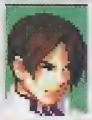
通常是消耗一个 POWER GAUGE 便可以使用。
但如果在 MAX 发动中是不用消耗 POWER GAUGE 便能使用。
MAX 超必杀技
只可在 MAX 发动中才能使用。(消耗一个 POWER GAUGE)
＊以下的摇杆操作以角色面向右边时为准。

作品名：THE KING OF FIGHTERS 2002(拳皇 2002)
厂商：SNK PLAYMORE
游戏种类：2D 格斗动作
游玩人数：1 至 2 人
机种：PS2
媒体：DVD ROM
推出日期：3 月 25 日预定
周边机器：DUAL SHOCK1、2 (只振动)

©EOLITH CO.,LTD. 2002 ©SNK PLAYMORE
＊“THE KING OF FIGHTERS”及“拳皇”是株式会社 S N K PLAYMORE 的注册商标。

PS2 版 KOF 2002 基本必杀技指令介绍

草薙 京（日本队）

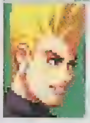


百式・鬼烧 →↓↘+□ or ×
四百贰拾七式・轹铁 →↘↓↙←+ △ or ○
百拾四式・荒咬 ↓↘→+□
百拾五式・毒咬 ↓↘→+×
超必杀技

超必杀技

里百八式・大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+□ or ×

二阶堂 红丸（日本队）



居合蹴 ↓↘→+ △ or ○
雷勒拳 ↓↘→+ □ or ×
红丸 COLLEDER（爱与勇气电击）→→↓←←→+ □ or ×

超必杀技

幻影 HURRICANE(风暴) ↓↙←↓↙←+ △ or ○

MAX 超必杀技
雷光拳 →↓↘→↓↘+ □×

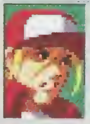
大门五郎（日本队）

地雷震 →↓↘+ □ or ×
天地返 接近时→↘↓↙←→+ □ or ×
超丈外刈 接近时 →↓↘+ △ or ○
里投 →↘↓↙←→+ △ or ○

超必杀技

地狱极乐投 接近时(→↘↓↙←) x 2+ □ or ×

特瑞・波格 (TERRY BOGARD)（饿狼队）



POWER WAVE(重力波) ↓↘→+ □
BURN KNUCKLE(爆热冲拳) ↓↙←+ □ or ×
POWER DUNK(重力灌篮) →↓↘+ △ or ○

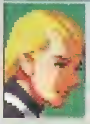
超必杀技

HIGH ANGLE GEYSER(高角度喷泉) ↓↘→↓↘→ + △or○

MAX 超必杀技

POWER GEYSER(重力喷泉) ↓↙←↙→ + □ or ×

安迪・波格 (ANDY BOGARD)（饿狼队）



斩影流星拳 ↙→+ □ or ×
升龙弹 →↓↘+ □ or ×
击壁背水掌 接近时←↙↓↘→ + □ or ×

超必杀技

斩影流星拳 ↓↙←↙↓↘ → + □ or ×

MAX 超必杀技

超裂破弹 ↓↙←↙→ + △ or ○

东 丈 (JOE HIGASHI)（饿狼队）

HURRICANE UPPER(龙卷上勾拳) ←↙↓↘→ + □ or ×
TIGER KICK(虎啸飞腿) →↓↘+ △ or ○
黄金之脚跟 ↓↙←+ △ or ○

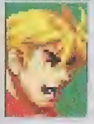
超必杀技

黄金之 TIGER KICK（金虎飞腿）↓↘→↗+ △ or ○

MAX 超必杀技

SCREW UPPER（龙卷风暴）↓↘→↓↘→ + □×

坂崎 良 (RYO SAKAZAKI)（龙虎队）



虎咆 →↓↘+ □ or ×
飞燕疾风脚 →↘↓↙← + △ or ○
斩烈拳 →←→ + □ or ×

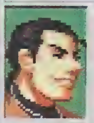
超必杀技

霸王翔吼拳 →←↙↓↘→ +□ or ×

MAX 超必杀技

龙虎乱舞 ↓↘→ + ×・□

罗伯特 嘉西亚 (ROBERT GARIC)（龙虎队）



龙击拳 ↓↘→ + □ or ×
龙牙 →↓↘+ □ or ×
幻影脚 →←→ + △ or ○

超必杀技

背牙龙 ↓↘→↓↘→ + △ or ○

MAX 超必杀技

龙虎乱舞↓↘→↓↙← + □ or ×

坂崎 琢磨 (TAKUMA SAKAZAKI)（龙虎队）

虎煌拳 ↓↘→ + □ or ×
飞燕疾风脚 →↘↓↙← + △ or ○
猛虎无赖岩 ↓↙← +□ or ×

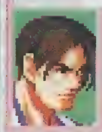
超必杀技

真・鬼神击 接近时↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

龙虎乱舞 ↓↘→↘↓←← + □×

金 家藩 (KIM KAPHWAN)（韩国队）



翔脚 跳跃中↓↘→ + △ or ○
霸气脚 ↓↓+△ or ○
半月斩 ↓↙← + △ or ○

超必杀技

凤凰脚 ↓↙←↙→ + △ or ○

MAX 超必杀技

空中凤凰脚 ↓↙←↙→ + △○

陈 国汉 (CHANG KOEHAN)（韩国队）

铁球大回转 连打□ or ×
铁球粉碎击 ←储气→□ or ×
铁球太鼓打 ←↙↓↘→ +△ or ○

超必杀技

铁球大暴走 ↓↘→↘↓↙← + □ or ×

MAX 超必杀技

铁球大压杀 ↓↘→↓↘→ + □×

蔡 宝健 (CHOI BOUNGE)（韩国队）

龙卷族风斩 ↓储气↑□ or ×
旋风飞猿刺突 ←储气→□ or ×
飞翔脚 跳跃中↓↘→ + △ or ○

超必杀技

真！超绝龙卷族风斩 (→↘↓↙←) x 2 + □ or ×

MAX 超必杀技

凤凰脚 ↓↘→↘↓↙← + △○

麻宫 雅典娜 (ATHENA ASAMIYA)（超能力战士队）

PSYCHO BALL ATTACK（灵神波攻击）↓↙← + □ or ×
PSYCHO SWORD（灵神剑） →↓↘ + □ or ×
PSYCHO REFLECTOR（灵神反射）↓↙← + △

超必杀技

SHINING CRYSTALBIT（晶莹扣） (→↘↓↙←) x 2 + □or×

MAX 超必杀技

PSYCHIC 9（灵神力 9） →↘↓↙←→+ □×

椎拳崇 (SIE KENSOU)（超能力战士队）

超球弹 ↓↙← + □ or ×
龙颚碎 ←↓↙+ △ or ○
穿弓腿 ↓↘→ + △ or ○

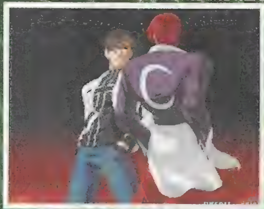
超必杀技

神龙凄煌裂脚 ↓↘→↘↓↙← + △

MAX 超必杀技

仙气发劲 接近时↓↘→↓↘→ + □×

NEOGEO LAND



镇元斋 (CHIN GENTSAI)

超能力战士队

瓢箪击　↓↙← + □ or ×
望月醉　↓↓ + △ or ○
醉杯靠　←↓↙+ □ or ×

超必杀技

轰炎招来　↓↘→↓↙← + □ or ×

MAX 超必杀技

轰烂炎炮　↓↘→↓↘→ + □×

莉欧娜 (LOENA HEIDERN)

怒队

MOON SLASHER(断月者)　↓储气↑+　□ or ×
BALTIC LAUNCHER(电流炮)　←储气→ + □or ×
X-CALIBER (X−口径)　跳跃中↓↙← + □or ×

超必杀技

REVOLVER SPARK (旋转火花)　↓↙←↙↓↘→ + △ or ○

MAX 超必杀技

V− SLASHER (V断者)　跳跃中↓↘→↘↓↙← + □×

拉尔夫(RALF JONES)

怒队

GATLING ATTACK(机关炮攻击) ←储气→ + □ or ×
VULCAN PUNCH(回转炮拳) 连打□ or ×
RALPH KICK(拉尔夫飞腿)　→↘↓↙← + △

超必杀技

HORSEPOWER VULCAN PUNCH(骑马回转炮拳)　↓↙←↙↓↘→+ △ or ○

MAX 超必杀技

SUPER VULCAN PUNCH (一流回转炮拳)　↓↘→↘↓↙← + □×

克拉克 (CLARK STIL)

怒队

SUPER ARGENTINE BACK BREAKER (超级阿根廷背摔)　接近时←↙↓↘→ + △ or ○
NAPALM STRETCH (凝固气油弹)　↓→↘+□ or ×
SHINING WIZARD (光明巫师)　→↘↓↙← + □ or ×

超必杀技

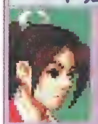
RUNNING THREE(奔跑投摔)　接近时(←↙↓↘→) x 2 + △ or ○

MAX 超必杀技

ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER(终极阿根廷背摔)　接近时(→↘↓↙←) x 2 + □×

不知火 舞 (MAI SHIRANUI)

女性格斗家队



龙炎舞　↓↙←+ □ or ×
花蝶扇　↓↘→ + □ or ×
必杀忍蜂　←↙↓↘→ + △ or ○

超必杀技

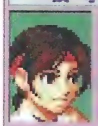
花岚　↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

超必杀忍蜂　↓↙←↙↓↘→ + △○

坂崎 由莉 (YURI SAKAZAKI)

女性格斗家队



虎煌拳　↓↘→ + □ or ×
碎破　↓↙←+ □ or ×
空牙　→↓↘+ □ or ×

超必杀技

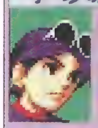
飞燕凤凰脚　↓↘→↘↓↙← + △ or ○

MAX 超必杀技

芯! 超 UPPER(高升) ↓↘→↓↘→ + △○

李 珍珠 (MAY LEE JIN JU) (标准)

女性格斗家队



LIGHTNING NEEDLE (发光针)　↓↘→ + △ or ○
SPINNING EDGE (回转锯边缘)　LIGHTNING NEEDLE 后△ or ○
DINOSAUR FOOTPRINT (恐龙足迹) LIGHTNING NEEDLE 或 SPIN-NING EDGE 中↓ + △ or ○
SWORD FISH(剑鱼)　LIGHTNING NEEDLE 或 SPINNING EDGE 中→ + △ or ○

超必杀技

GOD'S TALL TINKER BALL(神之尾小仙玲) ↓↙←↙↓↘→ + △ or ○

* 变身(同时按下XYA)

李 珍珠 (MAY LEE JIN JU) (英雄)

FULL SWING CHOP (完全回转劈)　↓↘→ + □ or ×
MAY LEE CHOP! (李 珍珠 劈!) ↓↙← + □ or ×
MAY LEE BREAK (李 珍珠 破) →↘↓↙←→ + □ or ×

超必杀技

MAY LEE DYNAMIC ((李 珍珠·爆炸)!　跳跃中↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

MAY LEE THE END (珍珠·的·完结)　↓↘→↓↘→ + □×

八神 庵 (IORI YAGAMI)

96队

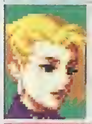
百式·鬼烧　→↓↘+ □ or ×
百八式·暗拂 ↓↘→ + □ or ×
百贰拾七式·葵花 (↓↙← + □ or ×) x 3
贰百拾贰式·琴月阳 →↘↓↙←+ △ or ○

超必杀技

禁千贰百拾壹式·八椎女 ↓↘→↘↓↙←← + □ or ×

麦卓 (MATURE)

96队



DESPAIR (绝望)　↓↘→ + □ or ×
SACRILEGE(冒渎)　→↓↘+ □ or ×
METAL MASSACRE (钢之大虐杀)　↓↙←+ △or○

超必杀技

HEAVEN'S GATE(天国之门)　↓↙←↙↓↘→ + △or○

MAX 超必杀技

NOCTURNAL RITES (夜之光)　↓↘→↓↘→ + □×

薇思 (VICE)

96队

GORE FEST(血祭)　接近时→↘↓↙←→ + □or ×
DACIDE (欲望)　←↙↓↘→ + △ or ○
MEYHEM (伤害)　↓↙← + □ or ×

超必杀技

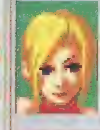
WITHERING SURFACE (枯萎之地)　↓↘→↓↘+ □ or ×

MAX 超必杀技

NEGATIVE GAIN (负面报酬)　(→↘↓↙←)x 2 + △○

玛利(BLUE MARY)

97队



STRAIGHT SLICER (直接切片)　←储气→ + △ or ○
VERTICAL ARROW (垂直箭)　→↓↘+ △ or ○
REAL COUNTER (真正反击)　↓↙←+ □ or ×

超必杀技

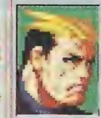
M. SPLASH ROSE (M·飞溅玫瑰)　↓↘→↘↓↙← + □ or ×

MAX 超必杀技

M. DYNAMITE SWING (M·爆炸旋转) □。□←△。×

山崎 龙二 (RYUJI YAMAZAKI)

97队



SADOMAZO (受虐)　←↙↓↘→ + △ or ○
裁决之匕首　→↓↘+ □ or ×
拨砂　→↓↘+△

超必杀技

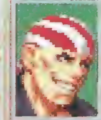
GUILLOTINE (断头台)　↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

DRILL(钻头)　接近时(→↘↓↙←) x 2 + □×

比利·卡 (BILLY KANE)

97队



强袭飞翔棍　→↓↘+ △ or ○
三节棍中段打　←↙↓↘→ + □ or ×
雀落　↓↙←+ □ or ×

超必杀技

超火炎旋风棍　↓↘→↘↓↙← + □ or ×

MAX 超必杀技

大旋风　↓↘→↓↘→ + □×

七枷 社 (YASHIRO NANAKASE)

98队

DUEL UPPER (上升决斗) →↓↘+ □ or ×
JET COUNTER (喷射反击) ←↙↓↘→ + □ or ×
SLEDGE HAMMER(大铁锤) ↓↙← + △ or ○

超必杀技

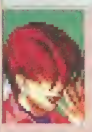
FINAL IMPACT (终极冲击) ↓↘→↓↘→+□ or ×

MAX 超必杀技

FINAL IMPACT (终极冲击) ↓↘→↓↘→ +□×

夏米尔 (SHERMIE)

98队



SHERMIE SPIRAL(夏米尔盘旋降落)　接近时←↙↓↘→ + □ or ×
SHERMIE WHIP (夏米尔鞭打) ↓↙←+□ or ×
F CAPTUDE (F杯震荡) →↘↓↙←→+ □ or ×

超必杀技

SHERMIE FLASH (夏米尔闪光)　接近时(→↘↓↙←) x2+ □ or ×

MAX 超必杀技

SHERMIE CARNIVAL (夏米尔嘉年华)　接近时(←↙↓↘→) x2+□×

克里斯 (CHRIS)

98队

HUNTING AIR BLAST(狩猎爆风) →↓↘+ △ or ○
SLIDING TOUCH(滑行触) ↓↘→ + □ or ×
GLIDING STOMP(滑翔压)　跳跃中↓↘→ + △or○

超必杀技

CHAIN SLIDE TOUCH (连锁滑行触)　↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

TWISTER DRIVE (龙卷涡轮)　↓↙←↓↙← +△○

K'

99队

EINS TRIGGER (焚火) ↓↘→ + □ or ×
CROW BITE(鸦咬) →↓↘ + □ or ×
MINUTE SPIKE (速钉) ↓↙← + △ or ○

超必杀技

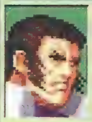
HEAT DRIVE (高热涡轮) ↓↘→↓↘→ □or ×

MAX 超必杀技

CHAIN DRIVE (连锁涡轮) ↓↘→↘↓↙← + □×

麦斯玛 (MAXIMA)

99队



M− 4型 VAPOR CANNON (蒸气加农炮)　↓↙← + □or ×
M11型 DANGEROUS ARCH (危险拱抱)　接近时←↙↓↘→ + △ or ○
SYSTEM 1·2 MAXIMA SCRAMBLE(麦斯玛紧急出击) ↓↘→+ □ or ×

超必杀技

BUNKER BUSTER (障碍破坏者) ↓↘→↘↓↙← + □or ×

MAX 超必杀技

MAXIMA REVENGE (麦斯玛复仇) 接近时(→↘↓↙←) x 2 + △○

鞭子 (WHIP)

99队

BOOMERANG SHOT (回力射击)　←↙↓↘→ + □or ×
HOOT SHOT(吊勾射击)　跳跃中↓↙← + □ or ×
STRENGTH SHOT(重力射击) A型　→↘↓↙← + □

超必杀技

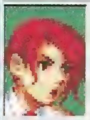
SONIC SLAUGHTER (音速屠杀)　↓↙←↙↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

SONIC SLAUGHTER (音速屠杀)　↓↙←↙↓↘→ + □×

凡妮莎 (VANESSA)

2000队



MACHINE GUN PUNCHER (机关枪拳击手)←↙↓↘→ + □ or ×连打
PUNCHER'S VISION (拳击手之眼)　↓↘→ + △or○
FORBIDDEN EAGLE (被禁的鹰)　→↓↘+ □

超必杀技

CHAMPION PUNCHER (冠军拳击手)　接近时↓↘→↓↘→ + □ or ×

MAX 超必杀技

CRAZY PUNCHER (疯狂拳击手)　↓↙←↙↓↘→ + □×

塞斯 (SETH)

2000队

升阳　↓↘→ + □ or ×
脚取　↓↓ + □ or ×
弓月　→↘↓↙← + △ or ○

超必杀技

双掌升阳　↓↘→↓↘→+ □ or ×

MAX 超必杀技

胴取七闪杀　↓↘→↘↓↙← + □×

雷蒙 (RAMON)

2000队

TIGER NECK CHANCERY (虎颈杀)　接近时←↙↓↘→ + □ or ×
SPINNING SOUL BAT (回转棍) →↓↘+ △ or ○
SUMMERSAULT (跟斗)　←↙↓↘→ + △ or ○

超必杀技

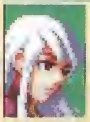
EL DIABLO AMARILLO RAMON(令人恐惧的罗门) ↓↘→↓↘→ + △ or ○

MAX 超必杀技

TIGER SPIN (虎旋)　接近时(→↘↓↙←) x 2 + □×

库拉·戴雅门德 (KULA DIAMOND)

2001队



DIAMOND BREATH (钻石呼气)　↓↘→ + □ or ×
CROW BITE(鸦咬)　→↓↘+ □ or ×
LAY SPIN (旋转打击)　↓↙← + △ or ○

超必杀技

DIAMOND EDGE (钻石边缘)　↓↘→↓↘→ + □or ×

MAX 超必杀技

FREEZE EXECUTION (急冻处决)　(→↘↓↙←)x 2 + □×

K9999

2001队

GET OUT MY SIGHT! (滚到那边吧!)　↓↘→ + □ or ×
BREAK IT OUT! (破吧!)　→↓↘+ □ or ×
RIP UP! (碎吧!)　↓↙← +△ or ○

超必杀技

HOW ABOUT THE MOON? (月...)　←→↘↓↙←↘+□ or ×

MAX 超必杀技

HELP! MY POWER…IT'S RUNNING WILD (力量…失控…呜哗啊啊啊! !) →↓↘+ □×△○

安祺儿 (ANGEL)

2001队

RED SKY OF JAPONESIA (硫球列岛的红色天空)　→↘↓↙←+ △ or ○
FORMALISTS'BLUE (形式主义者的忧郁)　→+△
BEYOND THE FLAMES (在火焰之上)　←↙↓↘→ + △or ○

超必杀技

ROYALTY TEST FOR LIBERALISTS (自由主义的王家考试) ←→↓↘+ □ or ×

MAX 超必杀技

WINS FAIRGROUND (冈野优胜)· ←→↓↘+ △○

鲁卡尔(RUGAL)

2001队

烈风拳: ↓↘→+ □ or ×
GENOCIDE CUTTER: →↓↘+ △ or ○
KAISER WAVE: →←↙↓↘→+ □ or ×

超必杀技

GIGATIC PRESSER: ↓↘→↘↓↙←+ □ or ×

MAX 超必杀技

DESTRUCTION·OMAGA: ↓↘→↓↘→+ △○

草雉(KUSANAGI)

2001队

百八式·暗拂: ↓↘→+ □ or ×
百式·鬼烧: ↓↙←+ □ or ×
七拾七式·改: ↓↘→+△ or △·○ or ○
贰百拾贰式·琴月阳: →↘↓↙←+△ or ○

超必杀技

里百八式·大蛇雉: ↓↙←↙↓↘→+ □ or ×

真·三国无双3 帝国

PS2 | KOEI | 3月18日
ACT | 1至2人玩 | 4280日元

PS2 总分 28 铜

© 2004 KOEI CO., LTD./KOEI NET CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Dr.Game：加入了战略要素的《真·三国无双3》，虽然算是个不错的尝试，可是同一个游戏先后推出3个版本却似乎有“骗钱”之嫌，游戏的战略部份与“《三国志》系列”相比显得较为简单，但战斗时的爽快感依然值得一赞，不过赚取金钱并不容易，玩家会时常因缺钱用而感到烦恼，推荐给并未玩厌或是从未玩过《真·三国无双3》的玩家。

秀吉：本来笔者对《真·三国无双3 帝国》并没有抱什么期望，但入手试玩之后比预期中要感觉好一点。玩家无法像以前那样“一骑当千”了，系统的设定比较接近战争中真实的情况。而需要掌握的国政方面难度也不太高，就算是不擅长SLG的玩家也能够应付自如，而且还保留了动作游戏的原貌。总而言之，算是为该系列游戏增添了一些新原素，是可以一试的作品。

风之使者：导入简易内政系统，三国志式的《真·三国无双》，可能是最耐玩的一作，但也可能是最容易玩厌的一作，这一点因人而异。由于没有剧情限制，充满了无限的可能性，每次玩都会遇上不同的情况。但游戏系统本身万变不离其宗，相信很多玩家爆机一两次后就会停下来了。自制武将，造型方面的自由度也很高，这次真正能制作出具有独特风格的角色。

义经：KOEI终于走到笔者预料中的那一步了……将“《三国志》系列”和“《无双》系列”混成一体。就笔者的观点而言，其实这个也只算是一个新鲜的概念而已，游戏中所有势力的初期状态几乎一模一样，再加上没有时间的分隔，根本就无法让玩家体会到不同势力存在的意义。还有“《真·三国无双3》系列”之前已经推出了《猛将传》，而这次的变化又实在令人感到没什么新意，让笔者相当失望。不过FANS还是可以把它当作一个外传式的作品来试试的。

铁臂阿童木

PS2 | SEGA | 3月18日
ACT | 1人玩 | 6980日元

PS2 总分 28 铜

©SCWICTEAM/SEGA 2004
©Tezuka Productions
©Tezuka Productions · SPEJ

风之使者：之前GBA版的《铁臂阿童木》已经玩了许多次，现在PS2版全3D化，将原作的世界观100%再现，阿童木FANS岂容错过呢？游戏本身是一款爽快的动作游戏，阿童木能在3D世界里自由飞翔，使用100万马力飞拳、手指激光、屁股机关枪等招式来对付敌人。除了主线故事，其中还包含了很多附加事件，要完成全部事件并非一朝一夕的事，所以耐玩度可以保证。

小志幽凉：因为在80年代央视播放了《铁臂阿童木》的动画，相信对于老玩家来说该作品并不陌生吧。游戏中的主角阿童木，其能力也以新一辑动画为标准的。随着游戏的进展，阿童木还能学到不同的特殊能力，不仅能感受到原作的魅力，而像这样的角色成长方式也有让玩家继续玩下去的欲望。操作简单，难度也不高，作为一般的消遣性游戏也是可以的。

电玩太郎：手冢治虫最广为人知的卡通动画，如今首次被立体游戏化。本游戏虽然为3D动作有，不过仍然能充分表现出原作漫画的感觉。游戏本身操作简单，充满了爽快感，尤其是3D游戏中往往会出现缺陷的视点问题，在本游戏就处理得相当出色。由于此游戏是以小孩子为对象的，所以对于玩龄较大的人来说会觉得太容易了，欠缺挑战性。

Minamoto：以最新电视动画版《铁臂阿童木》为题材的动作冒险游戏，全舞台及登场人物都以3D化来制作，完全忠实再现原著的气氛！操作方式颇为简单，随着故事的发展，阿童木的7种绝技将逐一学会，对玩家的操作要求也相对地提高。除了主线故事以外还有其他事件插入，趣味性相当不俗。总的来说，整体游戏的难度比较低，年纪小的玩家也能够享受到该游戏的乐趣。

樱大战物语 神秘的巴黎

PS2 | SEGA | 3月18日
AVG | 1人玩 | 6980日元

PS2 总分 30 铜

©SEGA 2004 ©RED ©SEGA WOW/SEGA

Minamoto：“《樱大战》系列”的新作，故事背景是《樱大战3》之后一年的巴黎，玩家需要操控明智小次郎协助巴黎花组的成员，利用各种各样的道具解开神秘的事件真相。游戏玩法基本上与一般AVG游戏差异不大，搜索事件发生的场所，谜题的难度并不算高，玩家应该很容易推理出答案。可当作是“《樱大战》系列”的外传故事，相信FANS们会感到满意。

猫部：可以视之为《樱大战》的外传，故事以《樱大战3》后的一年为时间设定背景。删减了驾驶光武作战的战斗部份，整个游戏变成一个推理形式的冒险游戏，同样非常重视LIPS系统。对于偶尔玩玩“《樱大战》系列”的笔者来说，虽然觉得游戏整体质素是有的，可是没有了战斗部分似乎是缺少了一种吸引力，不过对于《樱大战》的忠实支持者来说，应该已经相当满足了。

小志幽凉：自《樱花大战 炽热之血》以来，相隔了整整一年后终于有系列的最新作发售，本次游戏中放弃了战斗部分，纯粹以AVG形式来进行。游戏中加入了解谜推理部分，给予的提示比较少，而且在移动时有可能出现完全无法遇到人物或事件的情况，会感觉有一点冷场。加入了生命计使选项时会有导致GAME OVER的可能，令紧张感增加了不少，而活用和新追加的LIPS也感觉比较讨好。FANS最大满足应该是能够看到巴黎华击团再一次的活跃吧。

Dr.Game：基本上可以说是专为该系列的FANS而制作的游戏，虽然采用了与以往作品稍有不同的世界观，但系统和概念方面却是以推理冒险游戏的形式来进行，保留了LIPS系统使游戏具有一定的紧张感，可惜游戏的推理性并不高，无法真正让玩家依靠自己的判断去解决难题，玩法死板。整体来说只能算是个外传式的作品。

装甲核心 NEXUS

PS2 | FROM SOFTWARE | 3月18日
ACT | 1人玩 | 7800日元

PS2 总分 33 银

©1997-2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

电玩太郎：可称得上是系列的集大成之作，不仅有新的任务，同时也把过去几作中的任务以强化了的画面再现出来，份量上是绝对足够的，更是给了以往从未接触过此系列的玩家一个尝试的机会。游戏最大卖点仍然是由玩家自行组合出心爱的机体，如何取得平衡是一大学问。该系列发展至今已经非常成熟了，喜欢机械人动作射击游戏的玩家绝对要捧场！

秀吉：虽然售价稍微比普通的游戏贵了一点，但能够玩到以往的各款前作，绝对是物有所值啊！《NEXUS》中加入了不少新元素，而最令人瞩目的是加入了分歧系统，故事的发展会跟据任务的成败而改变，使游戏性变化更加大。至于改造及强化配件方面，比以前制作得更加仔细，而且装备的数目还大幅度地增加，组合机械人时更有乐趣。

猫部：“《装甲核心》系列”一向都有一群忠实的支持者，相信对于此作也不会感到失望。游戏的基本玩法与前作大致相同，仍然是以任务为主，而以往作品中的部份任务还会在本作中登场。部件方面增加是少不了的，不过难度也有所提升，玩者要兼顾机体的重量及散热性能等要素，使游戏变得真实而复杂。整体来说是机械人动作游戏中的顶级之作。

Minamoto：继承以往“《装甲核心》系列”的玩法，操纵名为“AC”的机械人完成各种类型的任务。游戏里自行改装机体的部分是非常有趣的一环，本作新设的部件数目和类型也将大幅度增加，对组装机体能产生相当微妙的变化。任务方面，不但加入了全新的关卡，而且前作中出现的任务也会在修改了完成条件之后再度登场，FANS们在重温的同时，感受到新的乐趣。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

波波罗古罗伊斯 月亮法则之冒险

PS2 | SCE | 3月18日
RPG | 1人玩 | 5800日元

PS2 总分 27

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©Yohsuke Tamori

义经

目前游戏市场中较少有的童话式作品，故事内容依然是讲述友情、亲情等人性中美好的一面。系统方面，最值得一赞的就是可以让玩家自由分配角色的能力成长值，自由度还算不错。画面也比前作稍有改善，然而前作中出现的读取资料时间过长的问题，至今依然未能完美地被解决掉。

Minamoto

“《波波罗古罗伊斯》系列”最新一作，独有的世界观仍然得以保留下来。主角们基本上还是前作中的那三人。新作里有一些新要素加入，战斗方面除了多姿多彩的攻击技以外，本作对于行动时间的把握更为重要，换句话说就是比以往更重视战略性的运用。可惜部分已往的缺点仍未改善，其中过长的读碟时间最为人诟病，而且游戏途中出现的次数也非常多。

秀吉

因为要制作攻略的关系，所以笔者经常有机会接触到“《波波罗古罗伊斯》系列”的游戏，对于它一贯“童话式”的讲故事风格，笔者十分欣赏。至于这款新作本身并没有明显的变化，只是加入了少许动作要素，相信小朋友们仍然能够轻松地进行游戏。而故事主题方面仍然是围绕着亲情、爱情和友情，其中不乏温馨感人的场面。强力推荐！

猫部

虽然为SCE春季重点游戏之一，不过本作仍然没吸收前作失败的经验，读碟的时间相当长而且频繁，使没什么耐性的玩家可能玩了不久后就会放弃。不过该系列始终是出色的游戏系列，战斗系统、精美而充满个性特色的画面仍然十分有吸引力。故事方面是前作的延续，不过也可以视之为独立的作品。对笔者来说惟独是人物设定太过儿童向，风格未必适合年轻人。

块魂

PS2 | NAMCO | 3月18日
ACT | 1人玩 | 6800日元

PS2 总分 29 铜

©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

风之使者

看见游戏名称和人设后就知道这是个“另类”的作品，但经过试玩后，好玩程度出乎意料之外！不断卷动球核，将周围的物体卷到球上，以“滚雪球方式”令它越滚越！游戏目的就是将球卷到有多大就多大。最搞笑的地方就是什么东西都可以滚上球块，一草一木、猫猫狗狗，甚至连人都可以。对战模式也非常吸引人，可以用自己的球撞散对方球上的东西，又要卷，又要撞，斗智斗勇！

小志幽凉

一款比预想中更有趣的游戏，最初主角只能转动小型物体，以至最后能滚动比自己体型大数倍的东西！玩法和控制方法虽然简单，但操作过程中却需要一定的技巧，例如如何选定滚动物体的先后次序等。而到了游戏后段，玩家看到逐渐变成超大型的滚动块时，会有一种特别的自豪感，对于用来减轻日常生活中的压力有奇效！游戏性相当不错。

义经

这是动作游戏？还是方块游戏？以将物体逐渐积聚起来为目的，然而又有不能马上吸收巨型物体的规则，这的确是需要玩家动一动脑筋才能解决的难题。只用摇杆就可以完成对角色的所有控制，实在相当体贴！也正是因为操作简易的关系，该游戏可以算是一个适合随时拿起来挑战的作品。

电玩太郎

一个可以媲美SCE创意的游戏，游戏目的是利用自己控制的核心，凭借滚动来黏上比自己小的东西，并以“滚雪球效应”令自己越来越大，能大到把汽车、房屋也变成球的一部份。单是这种新鲜的设计已叫人眼前一亮。虽然游戏的规则与及操作方法都很简单，但是却不会令玩者觉得沉闷，是个适合用来解闷的游戏。唯一可惜的是视点处理较差。

机动战士GUNDAM 战士们之轨迹

GC | BANDAI | 3月18日
ACT | 1至2人玩 | 6800日元

GC 总分 31 铜

©创通·サンライズ ©BANDAI 2004

电玩太郎

高达“一年战争”不管出多少代，还是能够从中找到新的玩法，像本次的游戏就引入了新的元素。游戏中任务丰富，在PS2上可能要分为两作推出，但GC版一张碟已经足够了。游戏除了控制MS作战外，还有战略要素，可给予队友指示，以及进行补给和修理。另外任务失败仍可获经验值的设计也很体贴，画面比PS2版更漂亮，是“高达迷”必买之作。

秀吉

揉合了动作和育成要素的高达游戏最新作，实在令人感到兴奋。画面方面比预想中还要出色。操作虽然颇为复杂，但熟悉之后问题不大。而游戏中最有趣的地方，就是玩家可以从吉翁及连邦军两方面来进行游戏，体会身为两个阵营中的机师的切身感受。另外，育成系统简洁而多变，可以体会到自己在游戏中慢慢地强大起来的那种感觉。

Dr.Game

虽然笔者是高达的FANS，不过玩了这么多次“一年战争”，坦白说也开始感到厌倦了，最叫我难忘的还是当年SS和DC上的两款原创外传。言归正传，本作中加入了技能、指示、补给和修理等具有战略性的要素之后，的确令游戏多了些变化，再加上可供选择的角色真的很多，感觉非常值！可惜游戏的平衡性不足，难度也过高，玩之前要有所觉悟。

义经

以“《机动战士高达》系列”中有关“一年战争”为题材的游戏。让玩家可以以两军皇牌机师的视点来回顾“一年战争”中发生的每一幕故事。随着游戏进度的深入，可供玩家使用的机师数目也会逐渐增加，对于喜欢原作的玩家来讲有着很深的吸引力。系统方面，除了在战斗中可给予同伴各种指示外，角色随着成长还会学会种种特技。

塞尔达传说 4支剑＋

GBA | 任天堂 | 3月18日
AVG | 1至4人玩 | 5800日元

GC 总分 27

©2004 Nintendo

风之使者

GBA的画面素质通过GC显示在电视屏幕上，实在令笔者失望！游戏最大特点是可以4人一起玩，但却需要接驳GBA才能进行游戏，更大的难题是怎样凑齐4位玩家呢？虽然单人都可以进入部分模式中游戏，但要完成四支剑模式，就一定要集齐4个人。本作既不是ONLINE游戏，又对游戏人数要求苛刻，让像笔者这样没有太多时间的玩家感觉提不起兴趣。当年风靡万千机迷的《塞尔达传说》难道已经没有进化的余地了吗？

Dr.Game

一个概念相当创新的游戏，而且到目前为止也只有GC与GBA联动才能把游戏中的理念完美地实现，集合朋友一起玩的话乐趣更是倍增！此外游戏所收录的3个模式各有特色，适合不同人数来玩，说不定这将会成为将来同类型游戏的指标呢！玩家可从中看到任天堂的实力所在，难怪经过多年的发展仍能屹立不倒。

猫部

原作为GBA的游戏，因为大受欢迎而移植到GC上。基本上游戏的画面仍然是停留在GBA阶段，只是解像度稍微提升了。虽然如此却并无损游戏性，本作同样可以四人一起进行游戏，合作性在游戏里变得更为重要。增加收集徽章的元素使游戏玩法更加多样化，游戏的解谜难度也比较适中，相当适合一家老小结伴冒险。

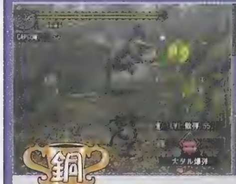
小志幽凉

作为“《塞尔达传说》系列”的作品，老实说笔者并不会将此作列入其中。除了玩法上跟以往的系列不同外，能让4人同时游戏是最大的卖点。但最大的问题是多人游戏时必须要连上GBA，同时找到足够的GBA和连接线也并不容易。再者游戏画面和超任时代的画面素质没什么差别，让人感觉失望。即使可以1人同时控制4名林克进行游戏，但始终较难提起劲去玩。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

怪物猎人

■CAPCOM ■3月11日 ■ONLINE RPG
■1人玩 ■6800日元



PS2 总分 31 銅

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

小志幽凉

一款游戏内容超出了最初预想的作品，游戏中要达成的任务内容十分丰富，有打猎、收集、煮食、偷恐龙蛋等，要全部完成并不容易。而ARPG应有的更换装备进行强化、还有收集素材合成等要素也均保留在游戏中。由于此作可对应网络，在多人游戏时一同进行任务会变得更有趣，尤其是一同煮食时更像是在野炊，趣味性非常高。不过攻击恐龙时的出血表现过多，实在没有这样的必要。

风之使者

最多4人组队冒险的ONLINE动作RPG，这难免会令人联想起当年SEGA的《PHANTASY STAR ONLINE（PSO）》，不过它比《PSO》拥有更高的游戏性，不是一味地打打杀杀，还需要了解怪物的特性，设计具有针对性的陷阱来对付怪物，而且还有采集道具、钓鱼等战斗以外的乐趣。最吸引的人当然是华丽的装备，看装备就能够分辨出角色的强弱，穿着一身神兵武具还可以炫耀一番呢！

义经

游戏以任务的形式进行下去，开始阶段的说明相当详尽，若能细心留意的话，在初期已可逐步掌握游戏的重点。无论风景与动物的表现都相当逼真，可是在攻击敌人时的出血效果实在相当古怪，或者可以说完全没有必要那样做。就算只针对游戏中的SINGLE MODE，其内容也是相当丰富的，对此类游戏感兴趣的话，相信必定能感受到它的吸引力。

秀吉

一款类似《PSO》的ONLINE游戏，跟《PSO》一样，《MONSTER HUNTER》除了ONLINE模式外也设有OFFLINE模式，如果玩家的PS2并没有上线设备也可以享受游戏的乐趣。游戏中的系统非常完善，玩家不旦可以自行生产或强化武器和防具，还可以钓鱼、烧怪物肉、制作药物等等，十分新颖有趣，绝对是一款近期值得推荐的佳作！

忍者外传

■[illegible] ■3月11日 ■[illegible]
■[illegible] ■[illegible]

XBOX 总分 31 銀

电玩太郎

一个XBOX玩家期待已久的动作游戏，玩法上有点接近《鬼武者》，不过在动作性的表现上比它更高，敌人不仅招数多，而且往往懂得反击和以多欺少。由于游戏难度相当高，对不擅长动作游戏的玩家来将会是一场场苦战。不过如果能活用主角的各类招式，你便会乐在其中，而本作品另一特色是要“储钱”，因此找到可以“赚钱”的地点很重要。

风之使者

自发表以来一直备受注目的动作游戏，以忍者为题材，前身就是经典游戏“《忍者龙剑传》系列”，现在全3D化后变成XBOX上的《NINJA DAIDEN》。主角的动作灵活，行动速度快，加上武器种类多样，通过不同的操作组合可使出各种招式，玩起来非常爽快。不过难度偏高，由于主角和敌人的速度快如闪电，初学者要玩的话必须去适应游戏的节奏，对于不擅长动作游戏的玩家，可能需要频频CONTINUE了。

义经

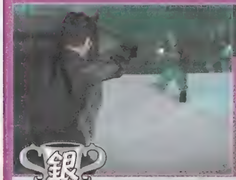
从FC时代开始，已经为人所熟知的动作游戏系列最新作。在XBOX上登场的这款游戏，虽然以目前最流行的3D动作类游戏为原型来制作，可惜正因为如此使作品失去了原有的特色，对笔者而言，感觉上就好像是一个换了人物造型的《DEVIL MY CRY》一样。对于疯狂迷恋动作游戏的朋友来讲，可能算是个不错的选择。不过对于目前越来越看不出区别的主流动作游戏，实在令笔者失去了期望的心情……

Dr.Game

仅仅是超高水准的画面质素相信已足够吸引不少玩家购买了，而至于游戏系统也没有丝毫马虎，操作简单之余仍不失其趣味性，尤其是巧妙的机关设计和战斗时的爽快感觉，堪称是近期的佳作！不过要注意的是游戏的难度相当高，假如是不擅长玩动作类游戏的玩家，可能会有十分明显的挫折感。

潜龙谍影 孪蛇

■KONAMI ■3月11日 ■ACT
■1人玩 ■6980日元



GC 总分 33 銀

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

电玩太郎

小岛秀夫的成名之作，当年出色的游戏玩法，以及曲折的故事都使它深受游戏迷的欢迎。时至今日移植至GC上，由于故事本身已经无懈可击，因此GC版主要在映像及系统上下了一番功夫，把《MGS2》的映像表现形式与新动作加了进去，增加了过关的玩法。唯一可惜的是GC版中并未加入VR模式，否则的话绝对值满分，无论玩过PS版没有，都应该捧场。

小志幽凉

记得当年的PS版，因为游戏难度和玩法均比较新鲜，笔者在不看攻略本的情况下却始终没有完成该游戏，但不能否认是款出色的游戏。本次在GC上推出的是当年PS版的加强版，不但画面的表现非常出色、SNAKE的动作也更加多元化，再次上手之后真是别有一番风味，即使曾玩过PS版的人也值得再试一次。

猫部

虽然是REMAKE作品，不过原作的精彩绝对有理由让我重玩一遍。画面素质大幅度提升，SANKE终于可以显露出“真面目”了。（笑）不过故事、玩法方面则没有太大的改动，保留了原作的风味。动作部分追加《MGS2》的新增动作，方便了玩过PS2上第二作的玩家。没有了VR MISSION令笔者觉得厂商诚意不足，要扣分！不过整体而言此作绝对是FANS必买之作。

Minamoto

“《METAL GEAR SOLID》系列”第一作重新在GC主机上推出，基本剧情和玩法跟已往一样，不过也加入了一些新元素。首先是使用第二作的系统，包括“主观视点瞄准”和“攀爬栏杆”等新动作要素，使游戏的可玩性和趣味性比以前更高。另一方面是过场的片段，全新制作的MOVIE更具可观性。总的来说，未玩过PS版的朋友一定要买来试试，以前玩过的朋友也不妨再玩一次。

ONE PIECE GO IN BASEBALL

■BANDAI ■3月11日 ■SPT
■1人玩 ■4800日元

GBA 总分 22

秀吉

完全以《ONE PIECE》的名气作为卖点的棒球游戏，动画中的大部分人物都会在游戏中登场，对于FANS来说有一定的吸引力。在游戏中，角色会使用各种不同的“武器”来击球，究竟是“有趣”还是“胡闹”就真是让人难以判断了。至于操作性方面也不见得有多好，守备球员的走位经常令人莫明其妙，假如阁下是一名棒球迷的话，还是不要玩了吧！

Dr.Game

以《ONE PIECE》中的角色来打棒球原本是个不错的概念，可是当真正上手之后却发现不是那儿回事，作为一个靠角色吃饭的游戏尚算合格，但若视之为一个棒球游戏却肯定会大失所望，该游戏可谓毫无平衡性可言，角色的能力差距太远，而且电脑AI也设计得莫名其妙，看来BANDAI下次还是开发关于《ONE PIECE》的动作游戏或是RPG更合适吧！

猫部

《ONE PIECE》如今已经变成了一只会生金蛋的鸭，无论推出任何附属产品都可能会大卖。本作不以漫画主线为内容，改为打棒球，两者融合得十分出色，利用角色在漫画中的绝技作击球或投球的绝招，不仅让FANS们看得开心，而且玩得过瘾。就算不是FANS，也会被它丰富的动作性所吸引。不过游戏整体难度颇高，平衡度也欠理想，否则可得到更高的分数。

Minamoto

把著名漫画作品《ONE PIECE》的题材加在棒球游戏上，的确带来一点新鲜的感觉。不过，游戏始终并非正统的棒球游戏，所以各方面的表现质素只属平平。当然必须承认的是，本作的魅力是来自一大群原作的人物，他们在游戏里会施展出各种各样独特的动作和技能，让人体验极大的爽快感，必定能够满足原作的FANS。不过游戏过程中往往出现意想不到的事，难度可以称得上是相当高的。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

任天堂次世代机新政策的对与错

以前曾讨论过传闻中的XBOX 2的功能，想不到任天堂随即也公布其次世代机的消息，这还真是事有凑巧啊，不知道是不是很快便有关于 PS3 的讨论呢？

任天堂再一次转移焦点

任天堂最喜欢虚张声势。

对于三大厂商的次世代机消息，各游戏杂志及游戏迷均虎视眈眈，毕竟这个事先张扬炒作起来的游戏主机战争现今已经如箭在弦，问题就是谁先打响第一枪了，而谁又会“螳螂捕蝉，黄雀在后”呢？在三大机种中，PS2 和 XBOX 都分别有关于其次世代机的消息(虽然只是传闻中的机能)，惟独是任天堂继 GC 之后的次世代机迟迟没有情报。虽然大家都知道厂商正在开发新主机，但也仅是知道其映像晶片(GPU)是继续由 ATI 负责，其他如机能、使用媒体、能否兼容 GC 软件等，一切的一切都像谜一样。

任天堂其实很喜欢靠发放消息来转移游戏迷的视线，例如当大家把焦点移到SCE的手掌游戏机PSP上时，它就发表了“异类机种”NDS。这样说来次世代GC(暂称)是否又是因为网上有 XBOX 2 的传闻，厂商才愿意透露出一点情报的呢？

SUPER 32X 是扩张周边失败的最佳例子。

出扩张周边＝死路一条

不管本次任天堂透露新情报的动机如何，但确实又引起了不少的话题。首先厂商发表不会立即放弃GC，而是会开发一台对应它的周边，目的是让已拥有GC的人能继续捧场。当这个消息公布之后，笔者立即想到SEGA 的MD(MEGA DRIVE)，后者也曾在发表SS(SEGA SATURN)的同时决定为MD推出一个具有扩张性能的周边 SUPER 32X。尽管它可以制作出当时流行的立体多边形画面，然而受限于 MD 的机能，加上 SEGA 和其他游戏厂商都把资源集中在 SS 上，结果 SUPER 32X 很快便宣告失败。同样 PCE 的强化机种 SUPER GRAFX 也是类似的产品，后果更是惨不忍睹。

SCE 的《EYE TOY》可算是强化游戏性的周边产品。

本次 GC 的扩张周边其实与 SUPER 32X 多少有点分别，虽然还没有实际的造型与机能公布，但厂商已表明这个GC周边并不会提升主机的性能及映像表现能力，而是从玩法上着手，提高 GC 的可玩性。不过若是曾看过笔者以前文章的读者，相信都会记得笔者曾说过，但凡主机要推出扩张周边，最后都会惨淡收场。

扩张周边不好卖，原因是肯买的人只限于已拥有该机种的玩家，要精打细算的一般用户去花钱购买实在很困难，更不要说那些还没有买机的人了，他们绝不会为了这个周边而去购买主机的。事实上较早之前任天堂为 GC 推出的 GB PLAYER 已可见其附加周边的成效，之后任天堂很聪明地推出连带主机的优惠套装版，令购买者克服了心理障碍，但收效却并不明显。所以大家会发现近期厂商推出的都是以游戏为主题的 GC 特别套装，再也没有附送 GB PLAYER 了。

GB PLAYER 的销量也并不理想。

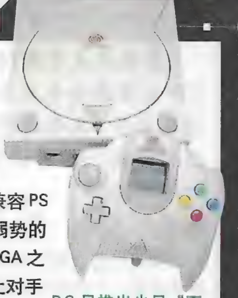
新发表的连游戏套装 GC 不附送 GBP。

基于以上的理由，其实笔者并不看好这个GC周边的。别说是延长GC的寿命，反之会进一步让任天堂亏本。毕竟GC已非主力(当PS3和XBOX 2推出后)，对于一台已经不流行的机种，有多少人会继续支持实在是个疑问。特别是看重销售成绩的第三方厂商，更未必会为其效力，所以任天堂推出 GC 周边的这个小动作其实还是不做为妙。

迟些推出未尝不是好事

任天堂不会轻易放弃游戏机市场。

好了！说回题目中的任天堂次世代机，在网上最初的新闻实在叫人吓了一跳，因为有报导指出任天堂决定放弃推出GC以后的次世代机，而 GC 周边就是其生命延长线。不过厂商随即予以否认，指出次世代主机仍然在开发中，并且还会根据其他对手的推出时机来确定发售日期。看起来这个方针与先前所发表的并没有分别，但其实当中已有了微妙的改变……



DC 早推出也早“下岗”。

当初三大主机厂商公布正在开发次世代机时，其目的看似谁先推出谁就有优势，然而本次任天堂用周边来延长 GC 的生命，显然是想看准时机后再出手，其实笔者也相当赞同这种做法。不错，PS2 目前称霸全球游戏界，原因之一是它比其他机种更早地推向市场，但更重要的是它可以看 DVD 影碟，以及兼容 PS 软件，这才是它致胜的原因。所以说时机反而是次要的，处于弱势的一方应该先看清楚对手的行动，然后再作出针对性的部署。SEGA 之所以在每次主机战争中都处于下风，就是因为沉不住气，结果让对手有时间构思对应的策略。

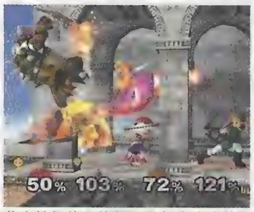
至于本次任天堂的次世代机，是否也是在看清对手的情况后再做出针对性的部署呢？笔者对此并不乐观，要知道GC其实也是在PS2和XBOX发售后才推出的，然而在硬件性能上却并没有什么优势。或者对任天堂来说GC性能已经足够了，并不需要特别精细的映像表现。当然GC性能也不是太差，但放在不断追求映像效果的游戏界中来说，那无疑是一种落后。

任天堂主机在造型上往往倾向于简洁。

次世代机以新游戏方式为主？(图为《DONKEY KONGA》)

GC 的机能在摸清对手的情况下尚且如此，所以就算厂商本次延迟次世代主机的推出日期，相信也未必能有什么特别大的改变。更令人乏味的是任天堂宣传部课长指出了次世代机的定义。任天堂认为次世代并非指主机内装置了拥有最尖端性能的映像芯片，而是要寻找更有趣的游玩方式。听起来好像厂商已经对主机性能的竞赛已经失去了信心，先为自己的新产品找了个借口。

次世代机性能上的疑惑



兼容性相信是使任天堂颇为头痛的问题。

其实任天堂的次世代机还有相当多的问题存在，例如兼容性问题。特别为GC研制的新媒体迷你DVD-ROM，容量确实不足，相反PS2和XBOX都采用了普及性极高的DVD-ROM，无论生产成本及应用上都有优势。现在的问题便是任天堂的意向了，是要继续保留这个独特性，还是自己也走向大同呢？要知道任天堂坚持采用迷你DVD-ROM主要是为了可观的制造委托费，因为只有它能生产，就能赚钱，但现在这种坚持反而会成为负担。

Q证明了其实GC也具有播放 DVD 影碟的能力。

事实上目前迷你 DVD-ROM 也算是 DVD-ROM 的一种，否则也不会有兼容机 Q 的出现。所以未来次世代机即使采用 DVD-ROM，兼容 GC 软件也应该没有问题。所以笔者认为任天堂本次应该首次采用 DVD-ROM 作为游戏载体，虽然最终结果可能是厂商再次研制出一种新的载体，但这样要兼容GC软件的可能性就会降低。

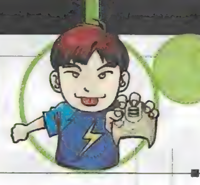
没有播放影碟的功能对销量的确有打击。

至于主机的附加机能方面，相信任天堂也要考虑一下次世代机能否播放影碟了。GC 在这方面确实比较吃亏，PS2 能轻松地观看 DVD 影碟，而 XBOX 也在各地也可买到能观看 DVD 影碟的配件，反而GC受限于本身的设计而无法在这方面有所表现。在有比较的情况下，消费者就会衡量产品的价值来选购。当然对任天堂来说，游戏机可能就必须要像游戏机，附加其他东西就失去了原有的概念，可惜在这个物竞天择的社会里，有时并不能坚持原则，相反要有适度的妥协性，才能增加自己手中的筹码。

任天堂日后是否会变成完全自给自足型的呢？

结论

任天堂本次的GC周边策略，个人其实并不是太看好，连已经在热卖的GBA软件也无法刺激GB PLAYER的销量，就更别说对应全新软件的周边了。至于次世代机在看准时机后再推出则是稳健的决定，当然笔者觉得等其他主机推出后再发表会更好，至少那时其他对手已经没有办法来改变机能了。现在最担心的反而是任天堂固步自封的习惯，长久下去，它只会进一步成为一间自给自足的主机厂商。



游戏厂商有杀手锏是好是坏?

曾经为大家探讨了Microsoft与任天堂的次世代机问题，还以为SCEI会在其后也发表PS3的情报，让笔者可以大作文章，可惜这个期待落空了，反而是PSP却传出一些不利的情报。但本次笔者想谈的是另一件事。

《机战MX》延期使厂商业绩锐减。

眼镜厂只有一道杀手锏

仅看标题，可能大家都会觉得有点可笑，并且都有一个肯定的答案:“有杀手锏的游戏厂商当然是比没有杀手锏的好。”但既然笔者能拿此话题来作为主题，多少也是有点依据的。事实上笔者也认为作为游戏厂商，有杀手锏总比什么都没有的强。但另一个问题是，如果厂商只有一道杀手锏又会怎样呢?

一个游戏厂商(或任何公司)说到底，最重要的就是有一份优良的业绩。因此厂商就要制作出符合游戏迷心意的出色游戏，以此来捕获他们的心，游戏好卖，业绩自然也更好。然而很多东西是要讲求平衡的，凡事只偏重一方的话，便会直接导致失衡，落得以失败收场。

“《机战》系列”是BANPRESTO唯一的杀手锏。

以前厂商还有《HERO作战》这些作品来撑场面。

笔者本次拿这个话题出来讨论，最主要是因为前一段时间BANPRESTO刚公布了这个财政年度的业绩，由于《超级机械人大战MX》由原定的3月25日延期至5月27日，赶不及在年结前发售，直接令厂商的业绩大幅下调——年度销售额为275亿日元，比去年同期下降8.3%;经常利益则是1亿5千万日元，比去年同期下降78.6%;纯利更只有5千万日元，与去年同期相比竟下跌了80%!

为何BANPRESTO这个年度的业绩下跌得这么厉害呢?大家首先想到的肯定是《机战MX》的延期。但更重要的是，该厂商是否要检讨自己的游戏创作部门呢?现今，只要一谈到BANPRESTPO，玩家马上就会想到“《机战》系列”，不过当问到该厂商还有什么其他作品时，玩家又有什么答案呢?以前还有《HERO作战》、《GREAT BATTLE》等作品，可是近年来该厂商的游戏真是乏善可陈，慢慢地变成了只靠“《机战》系列”来支撑着整个公司，像今年新作的开发进度赶不上就会使公司业绩走下坡路。

机战SC预期错误

回顾2003至2004年度的BANPRESTO作品，这个年度内其实厂商也推出了另外两款《机战》游戏，包括GBA的《机战D》以及PS2的《机战SCRAMBLE COMMANDER》。前者是保持水准之作，所以销售成绩也算稳定;至于《机战SC》则是厂商再次挑战真实比例机械人的游戏，但从以往的经验中得知，真实比例的机械人往往不如SD版机械人受欢迎，况且该作品还改变了游戏的玩法，由传统的战棋式SLG变成了即时战略。事实上负责本刊《机战SC》攻略的编辑也表示，该游戏是很出色的，若喜欢玩即时战略的人肯定会喜欢，可惜既喜欢“《机战》系列”，又喜欢即时战略的玩家却不多。

《机战D》可算是保持水准之作。

虽然这个年度内BANPRESTO仍然是赚钱的，但从形势上看可一点也不乐观，纯利5千万日元里有不少是厂商经营的景品生意所获的利益，换言之就是该厂商一年内若不推出两款以上的《机战》相关游戏，业绩就可能会变得很难看，这便是只有一道杀手锏的厂商最需要面对及解决的问题。然而说要解决，无非就是开创更多新题材的东西，上一段提到的《机战SC》也是一种新尝试，可惜遭遇了滑铁卢，这是否会进一步打击厂商做新尝试的信心呢?

《机战SC》叫好却不叫座。

《机战》无疑是一个受欢迎的系列，虽然有不少人在近年来不断责骂游戏欠缺新意，每一作的总话数也比较接近。但这些人最后还是会继续玩，不过很难保证有一天这些支持者真的会舍《机战》而去。就像任天堂现在也是还是不断地制作续作游戏，如《POKEMON》、《MARIO KART》、《STAR FOX》、《MARIO》这些著名系列，销量虽然仍然可观(有七八十万套的销量对很多厂商来说是可望而不可及的)，但这样的销售成绩还是比上一代，甚至上两代主机差，这已明显地能看出消费者流失的现象。BANPRESTO明显不如任天堂的是，后者有很多道杀手锏，一道杀手锏脱力，还有另一道补上。

BANPRESTO非“《机战》系列”的产品销量并不理想。

任天堂有好几道杀手锏。

三国无双未必长久

作为一间游戏厂商，要改善业绩只有两条路可走，一是开源，二是节流。进取的公司就会努力开源，创作一些新鲜而又吸引人的游戏。以KOEI为例，过去厂商以战略游戏起家，“《三国志》系列”、“《信长之野望》系列”、“《太阁立志传》系列”、“《大航海时代》系列”等作品虽然没有太大起落，但是也能保持着稳定的发展。但为了配合时代的要求，厂商在近5年来的确有了相当大的转变，尤其在家用机方面更大胆地尝试制作本身并不擅长的动作游戏，并且在慢慢地进步，其下属的开发部门ω-FORCE更是一炮而红，从《WIN BACK》开始把厂商形象推向另一层面，直至“《真·三国无双》系列”使其绽放光芒。

《真·三国无双》为KOEI创造了新天地。

不过由于“《真·三国无双》系列”的大成功，也令厂商开始像BANPRESTO的“《机战》系列”那样，使这个系列成为厂商的招牌游戏，每年都会推出新作。而当厂商发现推出追加碟依然能够大热卖后，这个现象更是越来越过分，像《真·三国无双3》在推出了《猛将传》后，紧接着又推出一款《帝国》。长此以往地发展下去，是否会变成每个季度甚至每个月都出一款追加碟呢?好在“《真·三国无双》系列”是动作游戏，这种易上手及随时可停的游戏比较容易被大众接受，所以相信还会红火好一段时间。

《战国无双》只是《真·三国无双》的变奏曲。

其实KOEI也意识到“《真·三国无双》系列”不能红火一辈子，所以也采取了多向性发展，例如《红之海》和《战国无双》等新作，再加上原有具有稳定销量的战略游戏，使该厂商近年来的业绩屡创新高。《红之海》若非是XBOX而是PS2作品，可能已成为厂商的另一支柱了，毕竟要开拓一个新作品，在主机销售量大的一方上发售必定比较有利。《战国无双》以日本战国武将为背景，要在日本国内热卖当然不成问题，国外的玩家虽不是很懂日本历史，但只要有的玩就可以了。事实上《战国无双》在日本推出时首周销量已接近65万套，大家也都应该明白，今年内厂商应该会推出《战国无双·猛将传》之类的追加碟。

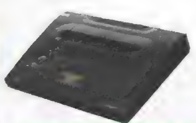
就算“《无双》系列”热潮退去，厂商仍有战略游戏来维持业绩。

结论

其实近年来游戏业界一直被不景气的经济环境所困挠，好多厂商已经破产倒闭。例如推出《PUYO PUYO》的COMPILE公司，即使它们倚靠着PS2，但依然难逃厄运，可见只有自强才是唯一的出路。“努力不一定会赢，但不努力的人就肯定会输”。希望那些只依赖一两款作品维生的厂商，能够多开拓出新的游戏路子，一方面增加自己争胜的筹码，另一方面也让游戏迷有更多的选择。

NEO GEO终于画上一个句号

前一段时间举行的街机游戏展AOU SHOW，最轰动的消息并不是厂商所发表的新作品，而是以SNK PLAYMORE之名重新振作的SNK，在这次游戏展中宣布正式让NEO GEO(以下简称NG)这块游戏基板退休。



NG本身已成为一个传奇。 可称得上是相辅相承的元祖。

全新的游戏理念

不知不觉NG已经在游戏界驰骋了接近13个年头，对比目前已经发展至128位的主机，仍然是采用16BIT CPU的NG真的可以称得上是一块传奇性的游戏基板了。它早在1991年便已经推出，当时还是任天堂的红白机(超任比NG还要迟些发售)、SEGA的MEGA DRIVE，以及NEC的PC-ENGINE三强之争。而在这个鼎立的格局下，SNK毅然决定以自己的力量开发一块独立的游戏基板NG。

NG最特别之处，是它有着一个全新的游戏理念——要让玩家能够把街机的游戏感觉百分之百地带回家中。在NG发表之时，厂商宣布同时会有街机基板和家用机，两者性能是完全一样的，因此能够利用游戏卡带将街机游戏忠实地移植到家中，在当时游戏界来说是相当具有突破性的。

街机与家用版同步推出

最早实现街机版与家用版同步推出。

一直以来家用游戏机在性能上都是远远落后于街机基板的，一是受到成本的限制，二是各游戏厂商的街机基板都没有一个统一的性能规格，而是采取自由组合的方式，若性能或容量不够就加到足够为止。当然这对家用游戏机来说是不可能的，所以过去移植街机游戏对家用机迷来说是相当有号召力的事。正因为如此，家用机游戏迷已经习惯了等待，以及移植成品较差这个事实。

记忆卡可在家用机与街机之间互换。

NG正是朝着以往家用游戏无法达到的那个理想而努力着手准备的。厂商最初的构思是街机版与家用版的发售时间相差一个月，首先街机采用复数游戏选择方式，也就是说一台街机最多会设有6款游戏，玩家投币后便可选择想玩的游戏。其次街机备有记忆卡插槽，玩家只要备有NG记忆卡，就能储存自己的游戏进度，方便以后继续进行游戏。其三由于街机版和家用版的发售日相距不远，玩家可在推出家用版后，利用具有互换性的记忆卡在家中继续同款游戏的进度。这一切的做法都是日后SEGA的DC与NAOMI基板相辅相承效用的启蒙教材。

售价影响家用版的发展

每款卡带游戏的售价就好比一台主机。

游戏对一般玩家来说太昂贵了。

本来NG的构思真的给游戏业界带来很大的冲击，然而在这个突破的背后，却有着各种各样的难题。首先是原定一台街机有多达6款游戏可供选择，但是街机只有一台，对游戏机中心来说并不会增加收入，因此往后便变回现在的一机一游戏的形式。

其次是记忆卡也在推出后不久遭废除。原因有三个：一是某些没公德心的机迷故意破坏，二是家用版的游戏推出日期越来越迟，记忆卡失去了原本的联动效应。而第三点，也是最重要的一点，那就是游戏卡带售价奇高。当时平均一个游戏卖人民币一千七百元以上，虽然街机版单是卡带已卖近万元的售价，但对于有利益收入的游戏机中心来说这是正常的。然而对家用机玩家来说就不一样了，因为每买一个游戏就等于多买一台主机回家，因此NG玩家都被冠以“游戏贵族”之称，若没有钱又怎能买得起呢？所以主机不能做到大众普及化，只是有钱人的玩意，再加上家用版发售日距离街机版的推出越来越长，最初在街机与家中同步游戏的目的已经变质了。

开放移植权使自己崩溃

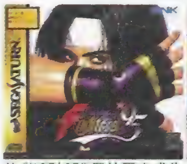
本来NG最大卖点就是它能把街机感觉百分之百移植给家用版，而更重要的是想玩那些游戏除了到游戏机中心以外还可以购买NG主机回家，这样多少保留着其独占的价值。然而NG主机受限于游戏卡带的高价未能普及，再加上身为主机厂商的SNK又不好意思为其他主机效力。在无计可施的情况下，竟决定将游戏版权转售给别的厂商，甚至将游戏变相移植到自己的“对手”超任、PCE和MD上。这样NG原来的独占优势就大大地减弱，况且对一般游戏迷来说，由于早已习惯了，所以宁可选择质素较差及迟些推出的移植版，也不愿付高价购买百分之百的NG移植作。

SNK开放移植权给其他家用游戏机后，发现这着实带给自己很大的冲击。正如上一段所说，绝大部分游戏迷都决定等待SNK的移植作品，这使NG的游戏卡带销售量更低。因此SNK决定重新收紧政策，在推出《THE KING OF FIGHTERS'94》的同时，宣布往后NG作品又将成为独占游戏，不会再移植到别的家用机上。

游戏迷已习惯等待街机被移植成家用版。

将移植权让给其他主机使自己备受打击。

移植不再用帮手



从《KOF'95》开始再次成为别的家用机的第三厂商。

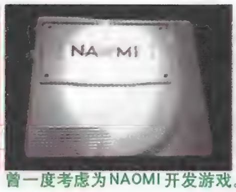
当时的32BIT机还不能百分之百移植SNK的格斗游戏。

“《KOF》系列”的推出，的确使NG在街机与家用机上都获得了不俗的成绩，然而那时也是家用机更新换代的时候，SEGA与刚投入游戏界的SCE分别推出了性能大幅强化的32BIT家用机SS和PS，从某重程度来说家用机的性能已经接近街机基版了。而对于NG的作品，虽然家用机受限于主机暂存记忆体的限制而仍未能做到百分之百移植，但是在画质素表现上却有过之而无不及。

随着新主机的推出，使NG失去了原来的领导地位，更重要的是主要竞争对手CAPCOM单是移植格斗作品已赚得肚满肠肥。因此SNK再次动心，但这次不再用帮手，既然移植给别的家用机能获得好成绩，何不自己来赚这一笔钱呢？于是SNK再次宣布为其他家用游戏机效力，并以移植NG游戏为主，第一炮就是《KOF'95》，这也使《KOF'94》成为系列里惟一没有移植至其他家用机的作品。

企图突破却失败

HYPER NG64令厂商损失惨重。



曾一度考虑为NAOMI开发游戏。

或者有人会觉得奇怪，为何SNK要执着于利用NG这块已被淘汰的游戏基板来开发街机呢？其实厂商何尝不是想突破，它曾在1997年开发新基板HYPER NEO GEO 64，奈何在没有其他协助而独力开发的情况下，该基板的表现并不比当时的32BIT家用机有多大的突破。一方面成本高昂而没有办法像NG那样推出互换的家用机，另一方面又无法移植到其他32BIT家用机上。

HNG64的失败，使SNK损失了不少的金钱，并从此不敢再开发新基板，最后只能靠NG来守业，这一守就是10年。其实厂商曾经有一个突破的机会，SEGA在发表能与DC互换的NAOMI基板时，也曾宣布SNK加盟，并利用该基板开发游戏，但以后却没有了下文，再加上SNK因为财政困难而宣告破产，NG也差点因此而消失了。

迟来的明智决定

终于SNK凭借PLAYMORE卷土重来，然而厂商却依然坚持使用NG来开发街机，给人一种停滞不前的感觉。毕竟SNK之前的倒闭多少与厂商固步自封的街机策略有关，就连后起之秀ARC SYSTEM WORKS也靠NAOMI而突破了以往平面格斗的粗糙画面表现能力，而SNK却坚持用NG开发游戏，再加上赖以生存的“《KOF》系列”难有突破(无论系统还是画面)。除了面子的因素，实在令人想不到其他的原因。

《GUILTY GEAR X》确实带给平面格斗很大的冲击。

终于突破自己留给自己的限制。

本次SNK PLAYMORE决定放弃NG，改为以SAMMY的ATOMICWAVE开发街机新作，可以称得上是迟来的“明智决定”。其实ATOMICWAVE是源于NAOMI GD的基板(当年SEGA推出NAOMI 2后，把NAOMI技术卖给了SAMMY)，如果SNK早一步采用NAOMI来制作游戏，很难说当年就一定会倒闭的命运，因为游戏的素质肯定会有提高。

结论

不管如何，本次SNK PLAYMORE肯放下面子，采用其他公司的基板制作游戏毕竟是一件值得玩家高兴的事。希望通过本次的行动，使该厂商的作品有更大的突破，为大家提供更多出色且好玩的游戏。

《死魂曲》游戏故事内容谜题大解答

《永恒传说》连环问答

太郎：

你好，我又有问题想你们解答了！

1)《永恒传说》中的隐藏(合体)奥义怎么使出呢？

答：游戏中是能使用的特殊技和合体技的。而各人物的使出方法如下：

一)列特(リッド)

技名	TP	属性	使出方法
红莲剑	?	火	在列特设定特技的SHORT CUT中，设定好为基尔的火球"ファイアボール"。然后在战斗中按着SHORT CUT键(L2或R2)使基尔发出念咒时的光芒，最后站在他的光位附近发动"虎牙破斩"。
断空剑	?	风	同样是在列特设定特技的SHORT CUT中，设定好为基尔的旋风"サイクロン"。然后在战斗中按着SHORT CUT键使基尔发出念咒光芒时在他附近发动"闪空裂破"。
绯凰绝炎冲	50	–	使用凤凰天驱的COUNT次数达250次以上后，使用绯凰绝炎冲在落下的一瞬间按X键有机会发动。
风刃封缚杀	24	–	使用风刃封缚杀50次以上后，在可以一剑把敌人打倒的情况下使用风刃封缚杀，于敌人浮在半空的一瞬间按X键有机会发动。
龙虎灭牙斩	10	–	使用猛虎连击破90次以上后，在可以一剑把敌人打倒的情况下使用猛虎连击破，在第8剑时按X键有机会发动。
インフィニティ・リヴァイアイッヴァ	?	–	在隐藏迷宫中对首领ネレイド战时，当它使出特技"深渊"时同时按○X□发动。

二)花拉(ファラ)

技名	TP	属性	使出方法
海龙拳	12	–	在花拉设定特技的SHORT CUT中，设定好为基尔或美露迪的回复"ヒール"。然后在战斗中按着SHORT CUT键(L2或R2)使他/她发出念咒时的光芒，最后站在他的光位附近发动"卧龙空破"。
雷闪拳	12	–	同样是在花拉设定特技的SHORT CUT中，设定好为基尔或美露迪的雷电斩"サンダーブレード"。然后在战斗中按着SHORT CUT键使他/她发出念咒光芒时在他附近发动"双撞掌底破"。
火龙炎舞	0	–	使用特技"点穴缚态"中，做出连携数4 HITS以上(对空技→空中技)后自动发动。
狮吼爆碎阵	50	–	使用狮子战吼250次以上、杀剧舞荒拳30次以上后，使用狮子战吼在第1次回转时按X键有机会发动。

三)美露迪(メルディ)

术名	TP	属性	使出方法
メイルシュトローム	?	水	当水晶灵温迪妮的活力指标在8～10时使用水晶灵术スプレッド。
アーチェ	?	?	当元素晶灵麦斯威洛的活力指标在MAX时，基尔或美露迪站在最前方使用元晶灵术シューティングスター。
インデェイグネイション(CUT IN版)	52	雷	当雷晶灵伏特的活力指标在8~10时使用雷晶灵术インディグネイション。

2)GBA的《幻想传说》怎么打韦基利？

答：《幻想传说》是没有韦基利，只有在《永恒传说》中曾以敌人身份登场。

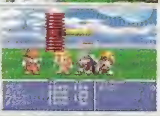
3)GBA的《幻想传说》怎么进入暗黑洞穴(我已有三种发光的道具)。

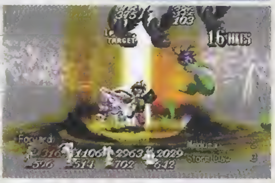
答：不知阁下所指的暗黑洞穴是什么？如果是隐藏迷宫则分别有モーリア坑道下层和ドワーフの神殿，只要已经进入过最后迷宫ダオス城，再前往モーリア坑道的B9会发现新入口，从而进入モーリア坑道下层和更深部的ドワーフの神殿。而三种的发光道具并不是进入隐藏迷宫用，而是可以令画面分别变成红色、绿色或蓝色，或在モーリア坑道下层的B19、B21层中作为照明用的一般道具。

4)GBA的《幻想传说》怎么收集齐契约指环。

答：契约指环取得方法如下：

指环	取得地点
オパール	过去、シルフの谷
アクアマリン	过去、浸食洞
ルビー	过去、精灵の洞窟
ガーネット	过去、热砂の洞窟
ターコイズ	过去、モーリアの洞窟
ムーンストーン	过去、12星座の塔
アメジスト	未来、シルフの谷
トパーズ	未来、超古代都市トール
サードニックス	未来、ヴォルトの洞窟
ダイヤモンド	未来、トレントの森
エメラルド	未来、精灵の洞窟
サファイア	未来、浸食洞
ラピスラズリ	未来、ドワーフの神殿





5)GBA的《幻想传说》里那忍者的招式在哪里学？

答：以下为忍者铃能修得的忍术一览

名称	TP	属性	修得方法
写身	10	–	初期修得
不知火	7	–	初期修得
饭纲落とし	8	变	初期修得
叶隐れ	12	–	初期修得
曼珠沙华	10	火	热砂之洞窟的宝箱，或在炎之塔以510000G购入
雷电	12	雷	12星座之塔的宝箱，或在伏特(ヴォルト)之洞窟以520000G购入
镰鼬	15	风	薛夫之谷以530000G购入
五月雨	30	变	モーリア坑道B21层中以470000G购入
儿雷也	45	物	在ドワーフの神殿B3取得

6)《XIII》在打倒Number III后应怎么做？

答：打倒Number III后，向前走左转到房间，或者是进入以前Number III与你开始战斗的房间，然后会需要找寻一间有"Security Personnel Only"铁牌的门，进内是控制室，可找到总统。

7)《七人之侍》怎么换刀，我使用L1、R1不能换啊？

答：进入选单画面按"刀KATANA"，在武器名称上按R、L便可更换装备。

8)PS2的《钢之练金术师》是不是只有一个结局？

答：是只有一个结局。

读者PETER

多刊登XBOX秘技

太郎：

你好！我是XBOX机主，希望以后多刊登XBOX游戏的秘技，在此我也有些关于秘技的问题想请教。

1)请问XBOX版本的《MISSION IMPOSSIBLE》有什么秘技？

答：本游戏暂时还没有秘技被发现。

2)较早前推出的《彩虹六号 3》有没有秘技？

答：本游戏有两个秘技，第一个是无敌：在游戏中顺序按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，就会变成无敌，再输入一次该秘技则可解除。雷射瞄准器：在游戏中顺序按上、下、上、下、R、R，你的武器会有蓝色射线，敌人则会有红色射线。

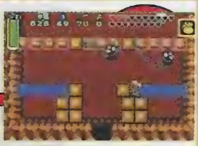
3)《PROJECT GOTHAM RACING 2》何时有新东西下载呢？

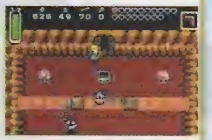
答：厂方暂时仍未落实何时有新的东西下载，本人也希望能早点有新的赛道及车辆可用。

谢谢太郎回答我的问题！祝生活愉快！

读者小太郎

《塞尔达传说》怎么取钥匙





太郎兄：

谢谢你上次解答我的问题，现在我又有《塞尔达传说》的问题搞不懂……

1)我已取得第6粒水晶，但在第7个迷宫，通向B1F那个房间时遇上了问题，里面有两个被锁链锁住的铁球，但房里又没有钥匙开门，到底怎样才可以继续游戏？

答：该房间首先要用回刀标启动上方的按钮，然后按照附图推动黄色的砖块，如此就会有宝箱出现，之后再用回刀标启动按钮，就可取得宝箱内的小锁匙。

2)现在才买GBASP是否适合？听说快推出新手掌机，我怕买了之后便推出……

答：其实任天堂所发表的NINTENDO DS与GBA是完全不同的两种手掌机，因此就算未来推出了新掌机，游戏厂商仍会继续开发GBA游戏，而且NDS应该不能兼容GB系列的游戏(但或许能作联动)，况且就算是SCE的PSP推出，也不一定能立刻改变GBA在玩家心中的地位，所以请放心买机。

3)除了3月18日的高达GAME，你认为GC上会推出新的高达游戏吗？

答：这个很难估计，其实本次BANDAI愿意帮GC制作《机动战士GUNDAM》，原因是任天堂出钱请对方开发的，因此负责发行的也是任天堂公司，至于厂方是否会继续出钱请其他游戏厂商开发游戏就不清楚了。但BANDAI也算是一间颇支持GC的游戏厂商，或许《战士们的轨迹》有好表现的话，厂方就会继续开发有关新作。

心急人上

《式神之城2》声优是谁

太郎兄：

1)我想问在《WILD ARMS》的攻略中，提到EXTRA FILE KEY 1"EX NEW GAME "在"尼利迪亚的之棺"中，但我用エマ开启floo：001左边的门后，只能从宝箱中拿到＜1ギミルコイン＞，为什么呢？

答：该道具放置在F.017的宝箱(必须与艾玛同行)。

2)我现在尚余10个宝箱便足383宝箱，我已打完所有隐藏BOSS，拿到所有小说、守护兽、所有PUZZLE BOX，并拿齐所有GOODS后重新进入旧迷宫，包括MOUNTAIN PASS、封印图书馆、巨人之摇篮、魔导书(手抄本)、エルゥ界约17个宝箱，杀生石窟界约10个宝箱…有没有一些宝箱是特别难找的？能否给我一些例子或提示？

答：既然已走遍各个迷宫，打完所有隐藏BOSS，应该已打开足够的宝箱，建议你重返“记忆的遗迹”或“深渊的龙宫”里找找。

3)在《SONIC HEROES》中，集齐全RANK A后会怎么样？(太难了)

答：本人也不知道，因为似乎从没有人能做出全A级的成绩。

4)能否列出《式神之城2》的主角们的声优？

答：全部角色声优如下：

角色	声优
玖珂光太郎	岸尾大辅
FUMIKO	百百麻子
ROGER	上田裕司
FAI AJA	长嶝高士
玖珂晋太郎	矢剃直树

角色	声优
结城小夜	堀江由衣
金大正	木坚井笙人
ARARA	田村尤加莉
SAYAJA	土屋利秀

角色	声优
日向玄乃丈	家中宏
NIIGI	矢岛晶子
ANOLEGOS	增谷康纪
堀口尤加莉	甲斐田雪

5)本人对最近CLAMP的漫画TSUBASU很有兴趣，你觉得会不会制作成动画呢？一般情况下怎样的漫画才会制作成动画，并且一般会相隔多久才制作呢(有些是漫画和动画是同步推出的，有些则要隔很久)？

答：自己并不认识该漫画，所以也不清楚它会否被制作成动画。由于日本是世界上市场最庞大的漫画王国，在过多的选择之下，很多作品都不容易被选中。在日本，一名漫画家一生都不一定会有一套漫画被制作成动画，就算是井上雄彦也仅得《SLAM DUNK》作成动画。

谢谢各位的极力协助！

祝销量蒸蒸日上

SONIC上

《铁骑大战》好不好玩

电玩太郎先生：

你好！我是XBOX新机主，有些问题想请教你，希望你能尽快回复。

1)请问《XIII》有没有秘技？

答：本游戏并没有秘技。

2)XBOX LIVE值不值得买呀？用途多不多？需要另外付款吗？

答：XBOX LIVE当然值得买啦！事实上现在越来越多的游戏对应网上服务，像赛车游戏大部分都有网上对战。就算是动作游戏，也有新内容下载，例如新关卡、道具、车款、赛道等等。至于付款方面，其实第一年会随STARTER KIT附送一年份的月费，而绝大部分的游戏也不需在下载新资料时再额外付款。不过登记时必须有信用卡，在一年后玩家可自己选择是否继续支付该服务的费用。

3)XBOX有没有机会推出《机动战士高达》呀？

答：虽然BANDAI曾在XBOX推出《黑客帝国》日本版，但那只是因利成便。其实BANDAI并没有任何XBOX游戏的开发计划，所以《机动战士GUNDAM》在XB推出的机会很微。但话说回来，Microsoft其实与BANDAI在电脑方面有合作，也许前者可藉此请BANDAI帮自己开发游戏。

4)《铁骑大战》好不好玩？值得买吗？

答：其实去年推出的《铁骑》已经相当不俗，能营造出极真实的机械人驾驶感觉。至于《铁骑大战》由于是ONLINE专用作品，因此你必须拥有XBOX LIVE，否则把《铁骑大战》买回家也只能玩随游戏附送的第一集OFFLINE版。值不值买这就见仁见智了，以一个这么有份量的手柄，加上两个游戏，一千多元的确超值，相比起较早之前的《鬼武者3》刀形手柄，肯定是《铁骑》的专用手柄较有价值。但问题是未来是否还有对应该手柄的游戏，因为CAPCOM暂时没有XBOX新作发表。

多谢太郎大哥抽时间回答我的问题，祝生活愉快。

读者小猪猪上

GC市场影响自己发展

太郎兄：

1)TECMO为什么没有在GC上推出游戏？我希望能玩到《DEAD OR ALIVE》和《零》。

答：相当重视海外市场的TECMO，从GC推出后就一直没有发表任何对应作品。原因之一是GC在欧美的势力连XBOX也及不上，更重要的是购买GC主机的人大多看任天堂的面子。相反XBOX用户并不是因为Microsoft而购买主机，因此XBOX的美版游戏销售相当平均，不会被某些大游戏厂商所垄断，某些小游戏厂商也有发展的机会。另外，因为GC走小孩子市场，像《DOA》一样卖弄女性胴体及《零》般的恐怖游戏似乎不太适合。

2)请问GC版的《METAL GEAR SOLID：TWIN SNAKES》会不会有VR MISSION？

答：GC版的《MGS》不会有VR MISSION模式。

3)GC上会不会再推出“《机战》系列”呢？因为很久都没有发表了。

答：BANPRESTO虽然也有在GC上推出游戏，不过数量就如凤毛麟角，而且厂方相当死心眼，不愿轻易地把《机战》移植到其它的机种上，例如当年N64和DC都是等了很久才推出一作。

4)KOEI是不是已经不再为GC开发GAME了？好想玩《真・三国无双》，但又不想买PS2。

答：KOEI现在似乎真的与任天堂断绝了关系，近两年来已再没有任何GC或GBA游戏推出，至于KOEI为何会舍弃任天堂，这个我也不清楚。或许是觉得GC的受欢迎程度不高，而且机能又不足以胜任厂方现在开发的游戏吧！但是GBA卖得正火，可KOEI自从《MAGICAL封神》后就没有发表GBA新作，这就叫人摸不着头脑了。

5)现在GC是不是很惨呀？听你说任天堂经常要出资请游戏厂商为自己开发GAME，这样下去不是办法啊！

答：这的确是一种没有办法的办法，因为任天堂当务之急就是要吸引更多的人去购买GC，而出资请大游戏厂商帮自己开发大作的确起刺激的作用，待日后GC的销量提升并稳定后，那些厂商自然就会效力。不过暂时这个做法似乎成效不大，像SQUARE ENIX就没有再为GC开发什么新作。

前田庆次上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

日本拉面纪行模型

以日本各地著名的拉面店的招牌面为主题，包括来自札幌、东京、熊本、横滨等地的6间名店，每款拉面均与实物十分相似，更附有详细解说。

HG SERIES 奥特曼～光之国来的战士篇

收录了3款超人和3款怪物的最新奥特曼超人模型，包括飞行姿势的奥特曼、超人太郎以及超人80的尤利安，其中的尤利安更是很少被立体化的角色。

以“《机战》系列”中的登场机体为主题的模型第3弹，本次登场的机体包括EVA初号机、超兽机神、盖塔G第二形态、巨魔神和勇者莱汀等，造形相当有趣。

超级机械人大战 Full Color Collection PART 3

令人回忆的游戏饰物模型

收录了8款经典NAMCO游戏的饰物模型，包括大家熟悉的Dig Dug、乌蝇机、MAPPY、XEVIOUS、吃豆先生、SKY KID和RALLY-X等8个游戏，最适合扣在背囊或旅行袋上。

NAMCO REAL FIGURE COLLCTION GALS篇 PART 4

NAMCO旗下的美女角色模型第4辑，本次收录的人物包括吉乃瞳、莎朗、丝露克、莫妮等，造型十分娇俏，充分展现出她们的美态。

北斗之拳 Tinibiz-Joy Vol.1 / Vol.2

北斗之拳的迷你积木人，一共推出了两辑，大部分“拳皇拉奥篇”的登场人物都收录其中，每辑都有一个特别款，分别为白发的尼尔和黑发的多奇。

资料提供：日通动画廊 香港鲗鱼涌康怡广场北座1楼F30-31 Tel:25605806 香港轩尼诗道288号英皇集团中心地库B23号铺 网址：www.toyshotline.com.hk

Text : Dr.Game Design : SL

面包超人小乐器迷你模型

以面包超人作为主角的最新迷你模型，收录了4款迷你乐器，包括喇叭、摇铃、沙锤和铁琴，既可收藏，又可游玩。

龙珠靠枕景品

以7颗龙珠为蓝本而制作的大型靠枕 共分为1星珠至7星珠共7款 每款均缝上《龙珠》中各人物的肖像，集齐7款的话说不定可以召唤神龙现身啊！

咸旦超人手办～怪兽无法地带篇

最新的咸旦超人手办，分别收录了里奥与亚士多那兄弟、佳亚这3款超人和3款怪兽，而RED KING更附送迷你的友好珍兽，每款的造型均极具威势！

迷你样本系列第13弹～迷你汉堡包

迷你样本系列本次的主角是汉堡包店出售的食物，全套5款包括儿童餐、热狗餐、法式三文治餐、炸鸡餐以及早餐等，另外更备有不同颜色的特别款。

樱大战手办～第四幕

已经是系列的第4弹了，本次除了樱、艾莉嘉和罗比莉雅之外，帝剧三人娘更是初次登场，要集齐所有角色的话便不要错过了！

Pingu同伴模型

在欧洲及日本均大受欢迎的企鹅Pingu，本次变成模型布偶登场，全套共有4款，每款除了附送一个迷你布偶之外，左手和右手更可连接起来，格外有趣。

5月发售！ Capcom Figure Collection 铁骑

[illegible]游戏刚刚发售的[illegible]《铁骑大战》的相关商品也随着面世，这套迷你模型共收录了5款机体，每款有3种颜色，除了部分关节可动之外，也可更换其他机体或附送的武装，并附送地台。

天上天下

STAFF
监督：川濑敏文
剧本：井上敏树
人物设计及总作画监督：梅原隆弘
美术监督：金子英俊
音响监督：本田保则
编辑：濑山武司
色彩设计：大野春惠
动画制作：MADHOUSE
制作：avex mod

漫画家大暮维人的超人气漫画作品《天上天下》现已决定改编成TV动画，预计从4月初开始播放，相信欣赏过漫画原作的朋友必然会非常期待，本次先为大家介绍一下故事内容及部分登场角色造型。

故事

本作的故事由主角风止宗一郎与好友BOB　　原一起入读“统道学园”开始。统道学园里的“柔剑部”和“执行部”处于对立的关系，就有如战国时代各派势力鼎立的局面。其后，宗一郎认识了“美少女姐妹”枣亚夜和真夜，并顺理成章地加入了“柔剑部”，跟“执行部”敌对。

拥有“最强不良学生”之称的宗一郎和BOB，在实力上始终与“柔剑部”和“执行部”的人有一大段差距。不过宗一郎具有“驱凶”一族血统，体内的潜在能力完全无法估量。2年前执行部会长高柳光臣发生了“意外”，而就此失去了兄长慎的真夜，如今一眼便能看出宗一郎的资质。另一方面，持有“龙眼”的妹妹亚夜，也跟宗一郎相恋起来。究竟“驱凶”与“龙眼”是什么东西？2年前光臣与慎之间发生了什么事呢？

火之鸟

STAFF

作品简介

手冢治虫先生未完成的毕生巨著《火之鸟》，将会制作成高画质、高音质的动画版本，从3月24日开始已在日本电视上播出。动画版分为“黎明编”、“复活编”、“异形编”、“太阳编”、“未来编”这5编。各个故事的时代、舞台及登场人物均有不同。但是每编内容都有一个共通点，就是描写出人性的本质。

头文字D Fourth Stage

著名山道赛车漫画“《头文字D》系列”，最新一辑动画版将在今年4月初开始在日本的收费电视台上播出，新作无论在影像与音效方面的表现质素均大幅度提高，从现阶段公开的画面图片中所见，在3D制作上似乎风格改变了不少，希望FANS们可以早日欣赏到。

陆奥圆明流外传 修罗之刻

STAFF
监督：三泽伸
系列构成：武上纯希
人物设计 & 总作画监督：滨津武广
美术监督：西仓力
动画制作：STUDIO COMET

陆奥圆明流是一种用于格斗的武术，在过去1000年的历史中，拥有着不败的辉煌战绩。在继承该流派武术的陆奥一族中，原作漫画《修罗之门》的主人公陆奥九十九就是掌握了这种武术的人！而本次为大家介绍的动画《陆奥圆明流 修罗之刻》是其外传故事，内容描写陆奥一族与那些历史人物之间发生的故事，登场人物包括宫本武藏、柳生十兵卫、坂本龙马等，作品将会分为"武藏篇"、"宽永御前试合篇"和"风云幕末篇"，预计在4月6日于日本电视上首播。

故事简介

"武藏篇"的舞台是在江户时代的初期，刚刚统一后的日本，在乱世中仍然有不少人在互相争夺强者之位，当中著名的剑豪宫本武藏，恰巧遇上陆奥一族的继承者八云……

舞-HiME

STAFF
原作
矢立肇
系列构成
吉野弘幸
人物设计 &ANIMATION DIRECTOR
久行宏和

STAFF
音乐
梶浦由记
监督
小原正和
CREATIVE PRODUCER
谷口悟朗

SUNRISE 制作中的动画新作是一部有关美少女学园恋爱、友情和动作的故事，作品的舞台是洋溢着大自然气息的"风华学园"，登场角色包括从小学生到高中教师等众多不同类型的美少女。学园理事长是11岁的美少女风花真白，在她之下还集结了13位美少女。风华学园的主旨是"培育健康的心灵，发挥每个人本身独特的才华"。

失去双亲的鸨羽舞衣与弟弟拓海转校到风华学园，她们不久便认识了经常拿着一柄大剑的14岁少女美袋命。而后命突然受到17岁少女玖我夏树的袭击，二人随即各自施展出不可思议的力量交战起来！此外，风华学园传闻是怪物的巢穴，究竟隐藏着怎样的怪物呢？在恋爱与友情的学园生活背后，其实是隐藏着令人意想不到的秘密。

鸨羽舞衣

自称"如同平凡的图画那样……"的女子高中生，双亲在很久之前便已离开人世，然而她却每天都过着繁忙而充实的兼职生活。

玖我夏树

学业成绩优秀，运动方面样样全能，外貌也属于美少女类型，备受周围的人注目，不过本身性格却较为孤癖。

美袋命

没落贵族的后裔，志愿是令家族复兴，她拥有超乎常人的运动能力与剑技。相反的是，她似是与世隔绝般地对于普通生活常识一窍不通。

郑州 Toriamos

◀toriamos玩友这次带给大家的可是一位帅哥啊，你猜到他是谁了吗？苍刃拿到这稿子后，直接跑到对“《SAGA》系列”了如指掌的Seed君那儿询问画中人的来头。结果Seed先生冥思苦想了半天，告诉我，这个……应该是双子座圣斗士“SAGA”。苍刃寒……

开平 艾露比普露

▶来自《火炎之纹章 烈火之剑》的妮妮安。依然是柔和淡雅的画面和养眼的漂亮mm，欣赏艾露比普露玩友的作品真的是一种视觉享受。

北京 洪滨

▲非常有特色的彩女！洪滨玩友在人物面部的表现上融入了自己的风格，大眼睛厚嘴唇的彩女，似乎比原作人设还要来得个性呢！而水粉画技法的运用，又将人物皮肤和衣物的质感表现得非常实在，很不错！

广州 朱磊

◀朱磊玩友的这幅作品通过彩铅营造出来的儿童画风格使整个画面童趣盎然，而彩铅和细毛笔的结合也格外和谐。不过《牧场物语》系列作品中的确是没有兔子可以养的，希望在系列的续作中能够实现朱磊玩友的梦想吧！

杭州 阿修兰

▶美少女真盖塔，想法挺不错，不过构图、人物的表情和动作都存在着这样那样的小问题，或许用女生来表现真盖塔这样的热血机器人本身就不太合适吧！再接再厉，期待你的新作品！

本期画廊的大动作就是“OUR SHOP”开张大吉！作为“G画廊”的子栏目，每期将会奉上一个关于小编们或者新游戏的小故事，而负责绘制“OUR SHOP”的“酸草莓”其实就是“G画廊”的老朋友——画功非常了得的“$CaCO_3$”玩友，所以苍刃有理由保证“OUR SHOP”将会非常有趣又好看。本期“开张号”是诸位小编亮相并自我介绍，还等什么，快去看看吧！

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有**招行**或者**交行**的**银行卡**，在来信或Email中将**卡号**、**持卡人姓名**和**开卡城市名称**提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
GAME科技风
内情大揭秘
我是《GEAR战士电童》里的电童！
各位读者大家好，我是新编辑——电童！
哎一呀一呀一呀一
砰嘭
我的名字可是有伟大意义的！
电玩小神童
这是我的好友帮我起的，我听后吐了N天，因为我们的友谊实在是太深，在暴扁了他后，我接受了。
但我只用头尾两个字，也就是现在的电童！
友情破裂
“可以爱称我为电筒”哦！
希望读者以后多多关照
Hi~
大家好，我叫Yuna！
这个名字是店长给我取的
当我发现Yuna原来是个美丽的游戏女主角后。
开心了几天呢！
我很喜欢这里的环境，不仅这里每天都有游戏玩，我更喜欢这里的人！
大家都很幽默，又和谐可亲...呵呵......
虽然赶稿时经常加班，但大家在一起有说有笑而忘却了疲劳，
所以不到二个月我长胖了...
减肥中......
我是店长！喜欢热血与美女的游戏男
店长！注意形象啊！

最大的愿望是开一家全球连锁的游戏零售公司。目前驻扎在《GAME科技风》编辑部管理各方面的事务。大家现在都以称呼我为“店长”而感到骄傲！
我是个全能型的多面手。
今年愿望是杂志销量翻一番，读者从中得到更多有价值的“游戏食粮”。
至于度假的地点嘛，就在下着白雪的国度里……哈哈！
然后带着樱子去度假！
大家好！我是Seed。
之所以选择这个笔名，也是希望这本杂志能像种子那样顺利发育成长。
个人比较擅长的是RPG和SLG类的游戏
那有什么用
时间允许的话还会自己来为大家制作相应的攻略研究
编辑部虽然现在成员还不多，但大家对杂志未来的发展充满信心。不过自己前几天告白失败，因此对杂志上介绍的众多美少女游戏痛恨中……
美女
OUR SHOP
今日开张大吉，苍刃本人甭提有多高兴了。
作为“G画廊”栏目的主持人，苍刃在此感谢各位读者一直以来的支……
啪！
现在是自我介绍时间，老实交代你的问题！
本人苍刃，自幼喜欢绘画和漫画，接触电视游戏后更是一发不可收拾。
所以，能够成为本杂志的美编，苍刃真的要感谢老天
拜一拜——
！？
拜一拜——
以及我们敬爱的老编！
今后光顾“OUR SHOP”的读者，都会与《GAME科技风》众位小编共同体会编辑部的种种趣闻和欢乐。敬请期待

读者纵横谈

世嘉发表新插卡用街机游戏，香港是否大热实属疑问

以游戏的内容来说，其实很吸引的。

如果有留意之前的情报网络的话，应该知道SEGA的开发部门之一的SEGA AM2，在街机游戏展AOU SHOW中，展出了《VF4 FINAL TUNED》和全新插卡游戏《QUEST OF D》。提到这款《QUEST OF D》,可能有很多看完此作介绍的玩家，都会期待此作的出现。的确，《QUEST OF D》结合了很多的人气要素，游戏的世界观是RPG最常用的剑与魔法的世界，玩法像《PSO》一样为ARPG，又同样可以让最多四人玩家一起组队去冒险。为了解决非繁忙时间找不到玩家组队或跟各地玩家一起游玩，游戏还可以接上网络去玩。能够在街机上玩到ARPG游戏已经很难得，加上游戏采用了插卡系统，除了主磁卡外还有像《WCCF》般的TRADING CARD，让玩家选择不同的装备、道具和技能，而且该游戏是由"《VF》系列"的SEGA-AM2小组开发，绝对有着信心保证。

笔者也很喜欢以剑与魔法为主题的游戏，所以对这一款《QUEST OF D》也挺期待。不过话说回来，香港才刚引入同样玩卡片的街机《WCCF》，因为游戏以足球为主题，而且使用的队员卡制作精美，每张也印有为人熟悉的球星们，所以迅速成为了香港街机坛的新宠儿，不少的游戏机中心也马上引入一台作为"撑"场用。

进行卡片游戏消费金钱较大。

笔者问了不少玩《WCCF》的朋友对《QUEST OF D》的评价，但得出来的结果却未如所想般，不少的朋友都说要实际试过才能决定是否会玩，又或者完全没有兴趣。事实上有这样的结果一点也不出奇，以前玩插卡的《DOC》为何能大热？而现在的《WCCF》又能大热？这其实跟香港的文化有着深远关系，以赛马为主的《DOC》和以足球为主的《WCCF》，两者都是香港炙手可热的话题，就算一向没有玩游戏的人，也可能因为题材的关系而去试玩。但本次的《QUEST OF D》，没错，游戏内容可能很吸引游戏迷，但会有多少的游戏迷长期去玩呢？要知道玩像《WCCF》的卡片的游戏，需要的金钱和时间非笔墨所形容，要长期游玩将会是个很大的负担。而爱好剑与魔法的世界，并能付出金钱与时间的玩家更加少之又少，所以就算《QUEST OF D》在香港推出，也未必能像《WCCF》获得成功，情况有如另一款玩卡片的游戏《AVALON之键》一样，玩的人数跟《WCCF》完全不能相提并论。

在日本能否成功也是未知之数，但因为玩法新鲜所以问题应该不大。

虽然笔者也很希望香港会引入《QUEST OF D》，但如果以成本效益来说，可能又未必会有希望。当然，如果全香港只引入一台，在物以稀为贵的情况下要获得利润也不是不行的。

《Wild Arms》的传统

小弟自有PS以来，第一个所接触的RPG便是《Wild Arms》了，而自此之后也被其系列作所吸引着。这一次写这篇东西是为了以看看可见的将来续作应该会出现些什么东西。

第一个传统，Wild！

正如其名，《Wild Arms》世界里少不了的就是荒野。第一代的荒野，最明显的莫过于船之墓场附近受到"守护兽之刃"暴走直击的沙漠地带了。第二代的话，印象中树林真的不算多，四周都是荒地，更甚的是碎石。而且好像连草地都比较少。第三代的话完全是荒野了……完全没有海，只有沙漠。不过很奇怪，某些地区不单会有草地，而且还会有树林。值得一提的是，三代的地图和一代的地图是相当相像的……

第二个传统，主题曲和动画

《Wild Arms》其中一个闻名的原因就是出色的Opening和主题曲了。我大胆说一句，即使是没玩过《Wild Arms》的人也会喜欢《Wild Arms2》的主题曲，而且更会加以赞叹。一代时的主题曲实在很震撼，除了画面的优美外，吉他与口哨的配合实在是一绝。二代的OP也算经典了……画质优美，歌曲动听，而且也相当充份表现出主角身为半人的悲哀。当麻生小姐唱出"无论何时你都不是独自一人"的时候，画面上的却是身为黑骑士的主角于荒野中眺望……令人印象深刻！三代的OP在二代的高质素(当然不是指画质)下就被下来了，当中值得一提的是由于《Wild Arms3》是走复古风格，因此OP也有像一代那种的纯口哨版本，算是值得一听的地方。希望下一作还是请麻生小姐来唱游戏中的歌曲吧！

第三个传统，守护兽与ファルガイア

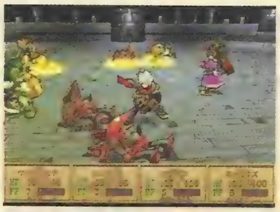
《Wild Arms》的所有故事，都是建基于ファルガイア和守护兽之上的。一代里守护兽的戏份相当的多，救活Roby的是守护兽，最后救了世界的也是守护兽。二代应该是涉及最少的一代了……守护兽的剧情只限于Tom的剧情，而其他角色的身世等等都和守护没太大的交集，大概和《Wild Arms2》本身所宣扬的精神——"世界靠的是人们的希望和努力，而不是英雄或是外力"一点有关吧。三代则是回到一代的风格，而且更加是变本加厉了，有一半的故事完全是跟着守护兽的行踪跑。顺带一提，三代在部分剧情真的很像《Wild Arms1》，都是魔族去破坏守护兽，而主角们则是要去阻止它们。可见的将来看，守护兽的戏份一定是少不了，只在于多或少。

第四个传统，飞行交通工具！

没错，是飞行交通工具。由于《Wild Arms》的版图相当的大，《1》当中有相当多的海洋(或是沙漠)，故在后期飞行交通工具是必需的！第一代时只是一架红色的飞机(不知道加上角会不会快三倍？)二代的真够经典了，创出了"龙机"——相当帅气的龙，可以变成一架战斗机——这真是前无古人啊，顺带一提，变型后的样子很像某高达(笑)。第三代则是承袭自二代的龙机，不过在能力上，三代的龙机真的很差劲啊……或许应该说主角们太强势了？想当年是二代打龙机打得快吐血，这回则是龙机被主角们秒杀……不知道将会来临的《Another code：F》会不会也是承继《WA：F》的飞机呢？

第五个传统，Arms！

回应游戏名称——《Wild Arms》，每一代都会有人拥有一种叫Arms的武器。在一代，Arms是魔族的兵器，在人类眼中是会召来恶运的邪物。在二代看，主角亚修雷的Arms应该只是普通军配备品，只是他用的弹头特殊罢了。这一点和《WA：F》好像是相同的？另一位用Arms的当然就是我们的前英雄大哥啦，个人认为这种破坏力才称得上Arms啊……亚修雷的Arms顶多是打打小兵，打魔王时还是变身抢风头，但大哥的Arms可不一样了，完全是暴力兵器！而二代中"Arms"一词还有别的意思，就是主角的小队名称——"Awkward Rush & Mission-Savers"。第三代的Arms已经是随手可见了……每人一款而且全部利用改造来加强攻击力，个人是不太喜欢这样啦，还是实在用钱买兵器装备比较有实在感啊，这种方法也承继到《WA：F Roby》的武器上了，不过这样子反而不错，最少有着其独特性。



本来是还有不少的传统的，不过基于版位所限，我也就此打住了。"《Wild Arms》系列"真的是一个好系列，虽然他没有像《FF》和《DQ》的高名气，但是其品质却是一直维持在高水平，实在是值得一赞的，玩过"《Wild Arms》系列"的玩家快去多玩一次，感受一下故事；没玩过的快点去找一款来玩吧！

读者 佐藤

读编G漫话

沉浸在女神转生世界中的店长的话

习惯了每天晚上在深夜1点之后才慢慢睡去，就像习惯了每天清晨醒来喝一杯凉水那样自然。然而最近每天晚上玩3个小时的《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》似乎也成为了一种习惯。对于游戏本身在这里就不浪费版面再置评了，店长想说的是那种着迷于游戏的情结。每个玩家当初在培养自己的游戏情结时相信都是从一款游戏开始的，虽然它不一定是最出色的，但完美的意义恰恰就出现在被它“俘虏”的那一刻。如果带着去寻找这种游戏情结的心理去玩，多半都会无功而返。也正是因为游戏情结对每个玩家来说都是弥足珍贵的，所以在玩家心中的回忆也是最美好的……

上期杂志的封面与赠品受到了一部分读者的肯定与喜爱，这让店长感到很开心。因为这不仅仅是一个编者与读者们之间的问题，而是一种相互肯定，共同进步的默契。它会随着时间的推移显得更加珍贵，是杂志生命力不可分割的一部分。以下又有读者发来了诚恳的意见，让店长再次为广大的读者广而告之，赞成或不赞成都没关系，店长就想听听大家的意见。

亲爱的编辑们，你们好！

我刚接触贵刊不久，说说我初次读《GAME 科技风》的感受吧。如果有什么不对的地方还请谅解啊！

我觉得整本书里应该有怀旧的天地，为什么呢？中国经济大家都知道，有很大一部分人没有能力去购买像PS2和XBOX这样的游戏主机，他们还在玩诸如DC、PS和SS之类，更有甚者还在玩FC或MD，我们不能让他们感到寂寞啊！我觉得很多国内游戏杂志都忽视了这一点，因此我希望贵刊能把这部分人拉过来，溶入《GAME科技风》的大家庭中。怀旧的篇幅不在于多，在于精，记住是在于精！主要内容可以写写过去大作的秘技或补充研究。因为我在卖游戏机的店里，经常看到有人要以前老游戏的攻略，但是那时的书已经很难找了，看到他们如饥似渴的样子也挺有意思的，就好像只要有他们想要的那本书，就算倾家荡产也要把它搞到手。如果这部分玩家认同了杂志上的怀旧内容，我们的队伍就会壮大，而那些有能力买新主机的玩家也不会抛弃《GAME 科技风》去看别的杂志，因为这里是他们的“娘家”！（笑）

此外，在“店长の调查”中有一个问题是问：你觉得《GAME 科技风》有什么缺点？我想说的就是其中有错别字和失误的地方。例如2004年1月A这期中，《零 红之蝶》攻略刚开始的地方写着“姐姐茧”，而结尾又写着“妹妹茧”。而且游戏的标题有时候还写成了《零 红之碟》。在《尸人》攻略中，介绍各键功能时写着L1键为视界截取，实际应为L2。还有其他因为错别字而造成语句不通的地方，这些都是小毛病，不会影响玩家的游戏进度，但是我认为一本好杂志应该绝对杜绝这种现象，否则就会降低一个档次并失去权威性。记得头几年有一次《大连晚报》就因为一个错字而全部回收重印，这种态度值得学习。我是不是太挑剔了呢？哈哈，不过忠言逆耳，我想你们应该明白我的苦心。

707

店长の调查

1.你觉得这本杂志的风格是否符合你的口味？需要加入哪方面的内容你才会觉得满意呢？

2.你对本期的攻略有什么看法？是否满足了你的要求？还需要哪些改进？

3.请你给本期杂志一个总体的评价。

邮购信息

目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月A、3月B和4月A可供邮购，汇款地址为深圳市34—007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。邮购1月A、1月B、3月A、3月B和4月A，每期9.8元（已含邮费），邮购2月AB合刊的汇款金额为19.6元（已含邮费）。

GAME科技风的诸位，你们好！

诸位的辛苦劳作换来的是《GAME 科技风》一天一天的进步。说实话，我不胜感激。可是“精益求精，永无止境”的教诲是时刻都要牢记的。在《GAME 科技风》走向正轨的同时，我还是会不厌其烦地为诸位提出一些自己的看法。也许是微不足道的提醒，但我认为通过自己的抛砖引玉，或许会开阔诸位小编的编辑思路，把我们大家的《GAME 科技风》越办越好，让其成为全中国玩家在黑暗中的指路明灯。（笑）

总的来说，我有新闻、美工、攻略、赠品与栏目这几个方面的建议。

首先是新闻方面，它是《GAME 科技风》的开篇栏目，但其中我觉得有些缺点还是要提出来的：

①排版过乱。虽然编辑已经把各条新闻作了逐个的分类，可是没有让同一类信息出现在同一区域，让人阅读起来杂乱无章。对于这一点，我经过考虑，不妨这样做：放弃猛料度的评分设计，改为头条新闻用红字作为标题选色参考，以显示与众不同。而其他杂项的新闻可以按时间顺序，从机种或从软硬件的角度进行二次分类，当然最好是在按软硬件分类的基础上再按机种分类，这样可以让读者一目了然。

②内地新闻过少。虽然《GAME科技风》的主要内容来自《GAME WEEKLY》，但《GAME科技风》面对的是大陆玩家，读者群有着明显的差别。虽说中国大陆的游戏市场还不够规范，但也不是完全没有猛料或劲料，细心“发掘”的话一定可以找出有价值的新闻的。也许这样又可以吸引一批玩家加入到《GAME 科技风》的阵营中来。毕竟有些香港货在大陆是很难见到的，有关香港游戏市场的内容该删的就删了吧！

再来说说美工的问题。说一句不尊敬的话，贵刊的美工实在不敢恭维，不要说数量了，就连质量都差强人意。现在内地人才济济，若本着“质量第一”的原则，就要尽快招贤纳士！（当然不妨借鉴国内同行的美工经验）我相信，只要在这方面努力了，就会给读者带来惊喜。

接下来是攻略方面的问题。

①众所周知，《GAME WEEKLY》是周刊，这样说来一个攻略可以分两期甚至更多期来刊载，而《GAME 科技风》却大可不必原版照搬。因为攻略连载导致的直接后果是读者没有耐心继续等半个月，应该尽量化零为整，不然读者看起来不仅奇怪，而且感觉也不好。

②有一个问题是全国同类杂志都存在的。在每一个攻略之后，没有一个链接提示。这个链接提示可以很短，把若干期的同一游戏攻略或研究在杂志上的页数提要写在后面，这样可以为那些辛苦打机而找不到攻略的玩家节省一点时间。礼小暖人心，这样一来杂志在无形之中也多了一点人性化设计，同样也让《GAME 科技风》在这一点上走在了同行的前列。

③《GAME 科技风》中的“游戏时刻表”栏目在同类杂志中是最完整的，值得表扬。同样如果杂志上刊登过的攻略在一段时期内有一个列表就更完美了。

④游戏名称英文化的现象比较普遍，可否将中文译名同时刊出，方便查找。

还有赠品问题。虽然就我个人来说是无所谓的事情，可是为了让《GAME科技风》吸引更多的人，我还是认为现在赠品设计是一个硬伤。不说远了，就我周围的人来讲，因为赠品问题而不喜欢《GAME 科技风》的也大有人在。内地另外两家著名游戏刊物不但送VCD，有时更送出一些玩具来吸引读者。为了《GAME 科技风》不失去那些为了小利而买杂志的读者，我建议赠品应该加量，多些变化。

最后谈谈栏目方面的问题。

虽然游戏是一项独立的产业，但与其相关的产业却也包罗万象，如音乐、漫画、动画等。作为游戏人，当然也会对这些领域关心备至。在这一点上，贵刊中有关漫画和动画的栏目虽然有，但开设的力度不够，要本着“短、精、快”的理念重新打造。至于音乐则可借鉴其他刊物。另外小编也应有所分类，像有专门掌管掌机系的、PS2系的、GC系的和XBOX系的等，把自己定位于玩家中，与玩家真心互动。若人员有余，可在游戏类型上再做分工。在像“读编漫话”这样的沟通栏目中，店长一人稍显孤单了，我有一个异想天开的想法，让小编一起座谈，把聊天的内容改为对白式的文章精选出来，是否更有新意呢？

卖个关子吧，这次只能说这些了。以后我还会有更多的建议！自古忠言逆耳，望诸位虚心接受。虽为愚见，但却发自肺腑。

愿《GAME 科技风》在读者的呵护下，茁壮成长，有朝一日，雄霸游林，也不枉费我苦思冥想，一片赤诚！

Ray

店长的集中回复

以上两位玩家的真知灼见让距离下班还有半个小时，但已经饥肠辘辘地不成样子的店长顿时没有了食欲，将精神重新投入到工作中来。【樱子：店长这个人就是这样子，肚子饿的时候什么都不管了，一点责任心都没有，怎么现在的男孩子怎么都变这样了！？店长：大汗……】

关于Ray提到的有关新闻方面的问题，编辑部的众人已经进行了协商，觉得这个提议很不错，但苦于人手有限，近期内完全改版有很大的难度，但改进不会停止，一定会达到让读者能够一目了然地掌握游戏界热点新闻的目的。

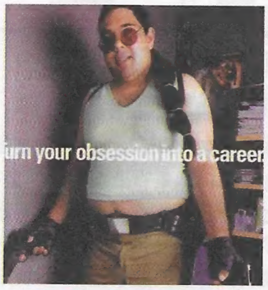
而攻略中有关连载的问题，也是很多读者都非常关心的，比如连载已经超过6期《WIDE ARMS Alter code：F》就引起了一些读者的抗议。就这个问题，店长目前是这样看的：目前杂志内容为128页，全部都是实打实的游戏内容，没有丝毫水分在内。而一些在其他游戏杂志上出现的与游戏相关的综合栏目，游戏界特稿或游戏专题特别企划目前还较少在我们的杂志上出现，与之相比较的话，《GAME科技风》内容篇幅的重头还是在攻略部分。但攻略组的人数有限，而且还受到游戏厂商的攻略进度限制，这样就迫使我们必须把攻略篇幅加大，内容尽可能详细。在这种大前提下，为了平衡各游戏攻略所占的页数，我们只好采用连载的形式奉献给玩家了。此外我们的攻略基本上都会附带地图说明的，而地图（尤其是RPG类游戏）是比较占据版面的，刊登出地图就自然影响了其他文字在有限的版面内的安排。（在日本，正式的游戏攻略如果没有地图是不可想像的，也是一种不正规的做法）而解决的办法以本期《影之心Ⅱ》和《勇者斗恶龙Ⅴ》为例，GW攻略组会为读者先提供一个简短的流程攻略，而与剧情及解谜研究的部分则以连载的形式继续下去，希望这样做读者能够满意。而如果有更好的建议，请及时传达给我们。

赠品部分是我们一直力求创新的部分，但在没有更好的选择的情况下，一般还是会送近期的游戏大作海报给读者的。如本期封三广告所见，5月A的《GAME科技风》将赠送光盘，而收录的精彩游戏影像更是最新的、最酷的，希望到时候读者多给我们提意见啊！

不同的文字和思想，深入的游戏研究，我们需要你的参与！投稿或给杂志提意见请发Email至GAME-KJF@vip.163.com，或来信至深圳市34—007信箱，邮编518034

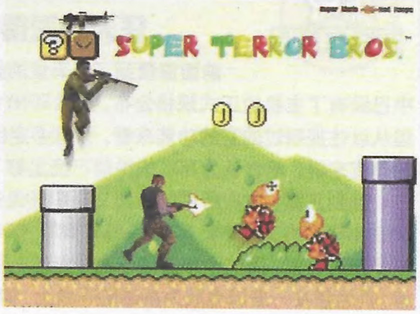
看图说话

本板块的图片
不适合所有游戏玩家
含有超强的搞笑成分



▲这是一位男性"劳拉迷"用自己的身体写出的自白……

▼CS中的悍匪杀入马里奥的世界，小乌龟怎能招架？



▲古有少林功夫，今有忍者当道！

游戏店里的故事

——央视主持人之PS2篇

王小×之章

王小×（优雅地走到柜台旁，关切地问玩家）："你知道你的PS2是哪里出了毛病吗？"

（玩家吃力地摇摇头）

王小×（接着说）："给你3个备选答案吧！A.光头报废 B.电路板短路 C.进出仓托盘粉碎"

玩家（咬了咬牙说）："A"

王小×（迷人地一笑后说）："你确定吗？你还可以打一个求助电话。"

玩家（狂流着泪说）："我打给我的同学。"

王小×（脸色骤变地说）："那好，你们的交流时间只有10秒。"

玩家（声嘶力竭地说）："××，咱们下学期又要饿肚子了。"

李×之章

李×（冲到柜台前，看了一下刚修好的PS2，放进一张碟，然后精神焕发地说）："现在PS2需要过——"

店员（一起大喊）："幸·运·第·一·碟！！！"

倪×之章

倪×（以最快的速度冲到柜台前，又以最快的速度从眼中挤出两行热泪对店员动情地说）："其实……他（指着玩家）已经离开家在外面漂泊了两个多小时了，多么地想他的母亲啊！多么想抱他那还未满月的PS2回家，但他现在……"

倪×（擦了擦眼泪，对玩家说）："请您对大家说上一句话吧。表达一下此时此刻的心情。"

（众店员含泪鼓掌）

玩家（艰难地张开嘴）："妈啊，我的PS2没救了！"

文：RAY

原创趣说

热点天开眼

有助于任天堂改变形象？NDS最新内容曝光

任天堂曾透露消息，会推出一部具有双屏幕的新款手掌游戏机NDS，但除此之外再没有其他的消息了。不过最近终于又有NDS的最新消息放出，原来这部NDS不仅可用来玩游戏那么简单，它还有播放长达2小时以上电影的功能，是一部多用途的手掌游戏机。

曾经亮相过的NDS概念图，双屏幕的设计原来是左右相对的，怎么看都是觉得有点怪怪的。

可能有人认为NDS配备这种功能不算什么，人家SONY的PSP不也是配备了各种多媒体的功能吗？如果NDS由其他的厂商推出可能大家会见怪不怪，不过正因为是任天堂的产品才值得业界关注。多年来任天堂给人的印象是游戏界中的老字号，对新技术的触觉要比其他家用机厂商迟钝一些，好像当年的N64还是使用卡带，GC也是迫于竞争对手的压力才推出的，再加上最近推出的游戏没有太大的新意，所以很多人都认为任天堂是一成不变的、过于保守和被动的。NDS追加播放电影的功能，等同于NDS有了附加的价值，就好像现在家用游戏机可用来播放DVD一样。不仅如此，任天堂这样做还代表了其开始进行大胆的尝试，愿意向游戏以外的其他领域发展。对于目前陷入低迷状态的任天堂来说，借此机会就有可能开拓出新的空间来。当然，有些东西是成是败，不做尝试是没有答案的，但肯迈出第一步已经是进步了。

此外，最近还听到有关NDS的售价传闻，暂时设定为30美元，对换成人民币等于260元。虽然任天堂并未对此作出评价，不过如果消息无误，这将会是个绝对的优势。首先SONY的PSP硬件性能强劲，但反效果是价格将会不菲，肯定比目前流行的MP3机更贵。而返过来看NDS，虽然只有128MB的记忆体，但凭借令人意想不到的低价格和类似蓝牙的短距离无线上网技术，实现了手掌游戏机应有的设计理念，现在再配合播片功能更是绝妙。看在低价格的份上，就算很少玩手掌游戏机的笔者也可能会买来试一试。当然，NDS虽然是手掌机，但任天堂曾说过以GC、GBA和NDS作为三条主线，所以NDS最初会遇到对应软件不足的问题，能否解决这个问题对NDS的发展将有决定性的影响。

单靠GBA和人气的游戏，这并不是长远的办法。

#春天终于来到了，但在编辑部里是无法感觉到春天的气息的，而且在编辑部里坐得越久，就会心情越烦躁。罪魁祸首就是隔壁的装修队在彻夜不停地装修，已经到了让人无法容忍的地步！这不禁让我想到了电脑在自己工作中的地位，可能古时候学者著书立说的时候，如果周围的环境无法激发他的灵感的时候，他可以带着笔和纸潇潇洒洒地去找个清静的地方去努力。而店长呢，如今的工作无时无刻不与电脑相伴，离了它用北京话说就是“玩不转了”！虽然带上耳塞或选择买个笔记本电脑都还是不错的想法，但店长就是感觉不习惯，用樱子的话就是店长喜欢编辑部的这把椅子 -_-b

#说了两期店长要去爬山了，可是到现在（3月27日下午3点10分32秒）店长还是坐在电脑前工作。使店长感到的意外的是美编MM YUNA却在最近一个星期内连爬了两次山，实在让店长羡慕得不得了！至于是什么原因造成的这种结果呢？说起来店长都不太好开口。如果用一句话来表达的话，那就是YUNA 爬的山是收费的，店长要爬的山是不收费的，而且还距离编辑部很远……

#最近吃什么东西都没有胃口，店长已经开始怀疑自己的消化功能和吸收功能出了问题。记得在一次敷衍了事的晚餐之后，店长和几个朋友谈起小时候的事情，那个时候才真是活跃啊！就连到了吃饭的时间都不想去，而是贪图那一点点宝贵的时间去再玩一会儿。而每逢这种情况出现，活动之后去吃饭的店长感觉到饭菜那真叫一个美味啊！也许真的不是饭不好吃了，而是吃饭的人已经没有一种愉悦的心情去享受罢了……

#在1月A的“店长的绝叫”中曾经提到过的那位室友如今终于有了外号，叫做“环环”。至于为什么这么称呼他，就是因为他腰部赘肉的手感非常好，而且呈环状生长。他一再建议店长不要谈到有关他的事情，但店长实在觉得很有趣，所以这回还是冒着生命的危险写下了以上的话……

樱子答疑

读者：从贵杂志提供的游戏发售时刻表来看，在XBOX上的超人气大作《忍者外传》应该是2月26日发售，后来又因故推迟至3月11日，可在下于3月9日就拿到了游戏（D版）。同样的问题在PS2超人气大作上也有提前拿到（D版）游戏的类似情况（一般都不会提前太多，也就一两天）。提前拿到游戏在下当然是高兴，可由于在下以前一直是玩PC GAME的，知道PC GAME有D版商拿DEMO版冒充正式版，或用测试版、试玩版破解成所谓的正式版的情况。可是在下不知道TV GAME市场的D版商是否也有类似的情况。在下乃TV GAME一族之新人，这个问题对前辈来说可能很幼稚，但在下还是希望各位能在百忙之中抽出时间给予解答。

樱子：握手吧，我也是游戏新人哦，还是珍贵的游戏MM呢！以你说的《忍者外传》为例，很多国内沿海地区的玩家在3月4日就拿到了这款游戏呢！按照游戏行业惯例，所有的游戏发售日都是游戏主机厂商与游戏软件商在达成协议的前提下指定的销售开始日。经过许可的零售店在发售日那天才可以公开向消费者售卖游戏。而其实在发售日之前的数天内，这些游戏已经运到了批发商，甚至零售商那里。因为猖獗的走私问题，很多新游戏在发售日还没到来之前就已经运到了国内，玩家往往都称之为“水货软件”。而水货软件一旦流入市场，便马上可以在国内游戏零售店里买到，而D版商则往往将拿到的水货软件迅速制作成大批量的D版，充斥市场。这样的话，在发售日之前拿到游戏也是很“正常”的事了，而冒充正式版的情况则较为少见。最后我在这里帮店长呼吁一下，请广大玩家支持行货主机与游戏，使用正版软件！

读者：我是很喜欢游戏中出现的“女忍者”的，而贵刊的封底曾连续四期都是用女性忍者角色的，让我不得不掏钱买书，而最近为什么变了呢？

樱子：这个问题还是由我这个女孩子来代为回答吧。每期杂志的封底选择用游戏中美女角色本来就是“好色”的店长的主意，而连续用了4期女忍者职业的美女是最初没想到的，这位读者还真是细心啊！（估计你和店长的品位也差不多-_-b）而目前封底的选材有所改变，我们选择的是那些热门游戏中具有视觉迫力的图片，美女题材当然还是会保留了，但希望多一些变化，给读者更丰富更精彩的视觉享受。

热点天开眼

构想正确执行却有难度，任天堂取得GB游戏模拟权利

前面曾预测了任天堂的新手掌机NDS的发展，想不到传闻中已经有了主机的正式规格公布。虽然SONY的PSP仍然未有确实的规格公布，但从以往提到过的它的功能来看，性能必定比现在的NDS强。不过，从手掌机的角度来讲，笔者认为NDS的性能已经足够了，问题就是如何令其得到普及。

回到正题，本次所讲的新闻又是跟任天堂有关，任天堂早在2000年11月28日申请了有关GAME BOY、GAME BOY COLOR和GAME BOY ADVANCE的模拟器使用特权，而这个申请终于在今年的1月获得通过。任天堂申请特权的原意，是希望在一些以电脑为基础的平台上，如高性能电话、PDA上，得到与游戏机等同的娱乐。而根据特权中的依据所指，制作模拟软件人不得在一个低性能的平台上进行GB、GBA等有关GB系列手掌机游戏的模拟行为，其中包括了人物图像的交换、使用某些设置于液晶体显示器上的模式平台、还有在模拟平台上选择性地使用旧游戏当中的内容片段等，换言之就是模拟任何GB、GBA游戏都要受到制限，一经发现任天堂可能将采取法律行动。

模拟器的使用无疑是非常方便的。

的确，模拟游戏已是多年前就存在的问题了，用电脑来模拟的游戏已经到了五花八门的地步，当年的红白机、PC ENGINE自然不在话下，就连PS的游戏也有不少的电脑模拟版，而部分例如“《KOF》系列”也因为电脑模拟器的推出速度惊人，而直接导致游戏机中心的收入大减。任天堂是第一个站出来正视这个问题的，对整个游戏业界有正面的影响。最起码任天堂本身能从这方面发展，跟其他的平台如PDA、手机厂商洽谈，推出一套受法律正当保护的模拟游戏，而其他受模拟器事件影响的厂商也可能紧随任天堂的行动，来正视问题的根源所在。

不过，正因为模拟游戏已是多年的问题，并不是三言两语就能够解决的，如何去判定是否违法、如何执行都是问题，但遇到的最大的困难还是模拟器使用起来太过方便了，只要从电脑上下载相关的软件，不管是XBOX、PDA、甚至是手机电话如N-GAGE都可玩模拟游戏，而且这些操作过程一般的电脑用户都懂得如何使用，要完全禁止网上发放配套软件，并不是一朝一夕就可以做到到，而要采取法律手段也有不小的难度。不过做了总好过没做，最起码本次任天堂肯第一个站出来，说不定经过时间的洗礼，模拟游戏问题可以有个比较理想的解决方法。

能否有效地监管不是三言两语就可以完成。

GAME科技风
感谢读者热情的支持与鼓励，
GAME科技风内容更精彩！
VIDEO CD
下期
5月A赠品大变身
超新作游戏影像VCD光盘
超炫游戏影像收录
幻想水浒传IV
异度传说 EPISODE II
勇者斗恶龙VIII
杀手7
猩红之泪
怪物猎人网络冒险
迷惑星人 恐慌制造者
依利斯的工作室 永恒的精灵
AOU 2004街机新作密集影像
绝赞主打
生化危机4 最新影像
超值附加［内文重磅珍贵资料］
“《生化危机》系列”文献白皮书